

TESIS DOCTORAL

Cuerpos en movimiento: experiencias cinestésicas en el cine de acción hongkonés

Autor:

Víctor Umberto Aertsen

Directores:

Manuel Palacio Arranz

Asier Aranzubia Cob

DEPARTAMENTO DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Getafe, diciembre 2016

TESIS DOCTORAL

Cuerpos en movimiento: experiencias cinestésicas en el cine de acción hongkonés

Autor: Víctor Umberto Aertsen

Directores: José Manuel Palacio Arranz y Asier Aranzubia Cob

Firma del Tribunal Calificador:

Firma

Presidente:

Vocal:

Secretario:

Calicación:

Getafe, de de

Agradecimientos

En primer lugar, antes incluso de empezar con los agradecimientos, quisiera reconocer la inmensa deuda que esta obra tiene con el profesor Alberto Elena, director en primera instancia de todo este trabajo. A sus exultantes inquietudes debo mi interés por el cine hongkonés, y probablemente a su incansable vis cuestionadora deba los derroteros por los que este texto ha terminado surcando, muy alejados de esa hoja de ruta que inicialmente planteamos juntos, pero cuyo resultado final espero que refleje aunque solo sea una ínfima parte del rigor y la pasión que él manifestaba en sus investigaciones y conversaciones.

Y agradezco enormemente a Manuel Palacio y Asier Aranzubia por coger el relevo. Especialmente al último, cuyas atentas lecturas y apreciaciones forman parte vital de esta obra, cuya generosidad ha ayudado a que pudiera seguir adelante con ella, y cuyo estímulo constante ha hecho posible llevar la buen puerto.

A los colegas del departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid y al personal de su biblioteca, sobre todo a Elena Rico, por poner muchas veces orden a mi desorden. A Nacho Gallego, Roberto Cueto y Nieves Limón, grandes profesores y entrañables amigos. A Pablo del Río y Amelia Álvarez, por confiar en mí durante mis primeros titubeos como alumno de postgrado. Y desde luego a Carlos Manuel y Agustín Gámir, maestros, colegas y amigos, de los que espero seguir aprendiendo y con los que espero seguir trabajando por mucho tiempo. Por su culpa ahora solo quiero hacer mapas, de todo, todo el tiempo. Gracias.

A mis amigos de Estepona, porque buena parte de esta tesis se escribió en el frenesí de los veranos pasados junto a ellos. Y a todos mis amigos de Madrid, porque dan sentido a esta cosa tan sentida llamada vida. Especialmente quiero dar las gracias a Álvaro Llamas, mi más adorado contetulio, que siempre convierte lo divino en humano y lo humano en algo divino. A Javi, Leti y Morraja, incondicionales desde hace años, siempre

dispuestos a echar una caña, una risa, una mano, un abrazo. Y a Manu, Gloria y Vero, imprescindibles durante este último año, y cuyo cariño ha sido muchísimo más importante de lo que se pueden imaginar.

Por supuesto a mi familia. A mi padre, por estar siempre allí apoyándome en unos años en los que he necesitado mucho apoyo. A mi hermano, mi doble salvajado, que siempre llega a las mismas conclusiones que yo por el camino inverso. Aunque charlamos menos de lo que debiéramos con pocas personas me siento más comprendido y acompañado. A mis abuelos maternos, Bonnie y Parrain, porque de su amor por todas las artes surge mi pasión por la séptima. Y a mi madre, que a pesar de vivir lejos siempre siento tan cerca, y con la que nunca me canso de hablar, aunque terminemos cansando a todos los que nos rodean.

Por último quiero dar las gracias de corazón a la familia Peces-Barba por todo el afecto mostrado durante años. Sobre todo a Gregorio, por el enorme apoyo que me prestó mientras pudo: a su ayuda debo que esta tesis pudiera ser escrita y a su inspiración que escribirla tuviera más sentido. A Toni y Ana, por los grandes momentos que me han regalado. A Tino y Maribel, que me han tratado como a un hijo, y yo les he querido como a unos padres.

Y a Isabel Calderón Peces-Barba, que me acompañó con cariño en los momentos de agobio y con ilusión en los de entusiasmo durante todo el proceso. A sus muecas explosivas y sus gestos efusivos debo todo lo bueno que me ha pasado en los últimos años, siendo su simple presencia suficiente para hacer que mi vida fuese mucho más divertida, interesante, creativa y elocuente de lo que nunca hubiese podido imaginar. A ella, a los incesantes movimientos de su cuerpo y de su alma, dedico este trabajo.

Índice

RESUMEN	13
ABSTRACT	15
1. INTRODUCCIÓN	17
1.1. Declaración de intenciones	19
1.2. Estructura del trabajo	31
2. CINESTESIA Y TEORÍA FÍLMICA CORPORALIZADA	37
2.1. Teoría fílmica corporalizada	39
2.2. Introducción a la cinestesia	51
3. EL CINE DE ACCIÓN EN HOLLYWOOD Y HONG KONG	71
3.1. El 'cine de acción' como categoría genérica	73
3.2. Antecedentes occidentales al cine de acción	85
3.2.1. <i>Del cine de atracciones al cine narrativo: la transmisión del espectáculo</i>	85
3.2.2. <i>El melodrama teatral y la novela de aventuras: dos tradiciones narrativas</i>	91
3.3. Tres corrientes en el cine de acción	103
3.3.1. <i>Cine de acción-aventuras</i>	103
3.3.2. <i>Cine de catástrofes</i>	110
3.3.3. <i>Cine de acción 'duro'</i>	115
3.4. El cine de acción hongkonés: artes marciales	127
3.4.1. <i>Cuestiones terminológicas: 'wushu', 'wuxia', 'kung fu', 'gongfu'</i>	128
3.4.2. <i>Diferencias características entre el cine wuxia y el cine de kung fu</i>	134
3.5. Recorrido histórico por el cine de acción hongkonés	151
3.5.1. <i>Camino a la madurez: un cine de acción autóctono</i>	151
3.5.2. <i>La edad dorada de los estudios</i>	160
3.5.3. <i>El cine hongkonés de las décadas de 1980 y 1990</i>	176

4. MOVIMIENTOS AFECTIVOS: LA EXPRESIÓN EMOCIONAL	189
4.1. Introducción	191
4.2. Movimientos afectivos por las películas: marco teórico	195
4.2.1. <i>De las emociones a las sensaciones cinestésicas</i>	195
4.2.2. <i>Tipología de emociones cinematográficas</i>	207
4.2.3. <i>Las emociones artefactuales: el espectáculo de la creación</i>	216
4.2.4. <i>Las emociones narrativas: el espectador preocupado</i>	218
4.2.5. <i>Mecánica de la simpatía: preocupación por los personajes</i>	232
4.2.6. <i>Estrategias emocionales en el cine de acción: la agitación cinemática</i>	247
4.3. Movimientos afectivos y cine de acción hongkonés	269
4.3.1. <i>Sembrando sorpresas: orientación espectacular y habilidad acrobática</i>	269
4.3.2. <i>Estableciendo el suspense: simpatía y estructura dual contrapuesta</i>	294
4.3.3. <i>Modulando el suspense: variedad, creciendo y avance dinámico</i>	298
4.3.4. <i>Asegurando el suspense: verosimilitud narrativa</i>	313
5. MOVIMIENTOS EMPÁTICOS: LA EMPATÍA CINESTÉSICA	331
5.1. Introducción	333
5.1. Movimientos empáticos con los personajes: marco teórico	337
5.2.1. <i>Eisenstein y el movimiento expresivo</i>	337
5.2.2. <i>Empatía corporal: contagiados por otros cuerpos</i>	342
5.2.3. <i>Empatía cinestésica y puesta en escena: la mediación fílmica en la representación del movimiento</i>	381
5.3. Movimientos empáticos y cine de acción hongkonés	387
5.3.1. <i>Movimientos corporales: expresivos, variados, claros, íntegros</i>	387
5.3.2. <i>Coreografías de acción: continuidad, aceleración, impacto, peligrosidad</i>	437
6. MOVIMIENTOS SINESTÉSICOS: LA VECCIÓN CINEMATOGRÁFICA	489
6.1. Introducción	491
6.2. Movimientos sinestésicos tras la cámara: marco teórico	495
6.2.1. <i>El 'cuerpo fílmico': la película como acto perceptivo</i>	495
6.2.2. <i>Sentir el 'cuerpo fílmico' en movimiento</i>	507
6.2.3. <i>Entre la imaginación y la ilusión: fundamentos neuropsicológicos de la 'empatía muscular'</i>	516
6.2.4. <i>Dialéctica y movimiento</i>	525
6.3. Movimientos sinestésicos y el cine de acción hongkonés	533
6.3.1. <i>Amplificación de los movimientos corporales</i>	533

7. MOVIMIENTOS ATENCIONALES: LA PERCEPCIÓN CORPORALIZADA	555
7.1. Introducción	557
7.2. Movimientos atencionales sobre la pantalla: marco teórico	561
7.2.1. <i>Trayectorias atencionales: de la percepción a la sensación</i>	561
7.2.2. <i>La teoría impresionista francesa y la ‘analogía musical’</i>	566
7.2.3. <i>Eisenstein y el montaje melódico</i>	572
7.2.4. <i>Sincronía atencional: la relevancia y el movimiento como captadores atencionales</i>	587
7.2.5. <i>Trayectorias atencionales en el cine de acción</i>	591
7.3. Movimientos atencionales y cine de acción hongkonés	603
7.3.1. <i>Movimientos en el eje perpendicular a la pantalla</i>	604
7.3.2. <i>Movimientos por la superficie de la pantalla</i>	628
 8. CONCLUSIONES	 657
8.1. Conclusiones	659
8.2. Conclusions	669
 9. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES	 677
9.1. Fuentes bibliográficas	679
9.2. Fuentes hemerográficas	705
9.3. Películas hongkonesas citadas	713

Índice de figuras

<i>Fig. 4.3.1-1 - Police Story</i>	288
<i>Fig. 4.3.1-2 - Police Story</i>	290
<i>Fig. 4.3.1-3 - Police Story</i>	291
<i>Fig. 4.3.3-1 - Police Story</i>	302
<i>Fig. 4.3.3-2 - Police Story</i>	302
<i>Fig. 4.3.3-3 - Once Upon a Time in China</i>	305
<i>Fig. 4.3.3-4 - Once Upont a Time in China</i>	305
<i>Fig. 4.3.3-5 - Once Upon a Time in China</i>	306
<i>Fig. 4.3.3-6 - Once Upon a Time in China</i>	306
<i>Fig. 4.3.3-7 - Once Upon a Time in China</i>	307
<i>Fig. 4.3.3-8 - Once Upon a Time in China</i>	309
<i>Fig. 4.3.3-9 - Once Upont a Time in China</i>	310
<i>Fig. 4.3.3-10 - Hard Boiled</i>	312
<i>Fig. 4.3.4-1 - Hard Boiled</i>	315
<i>Fig. 4.3.4-2 - Hard Boiled</i>	315
<i>Fig. 4.3.4-3 - Hard Boiled</i>	316
<i>Fig. 4.3.4-4 - Hard Boiled</i>	316
<i>Fig. 4.3.4-5 - Hard Boiled</i>	317
<i>Fig. 4.3.4-6 - Police Story</i>	321
<i>Fig. 4.3.4-7 - Police Story</i>	322
<i>Fig. 4.3.4-8 - Police Story</i>	323
<i>Fig. 4.3.4-9 - Police Story</i>	323
<i>Fig. 4.3.4-10 - Police Story</i>	324
<i>Fig. 4.3.4-11 - Police Story</i>	324
<i>Fig. 5.3.1-1 - Hard Boiled</i>	390
<i>Fig. 5.3.1-2 - Hard Boiled</i>	390
<i>Fig. 5.3.1-3 - Hard Boiled</i>	392
<i>Fig. 5.3.1-4 - The Killer</i>	395
<i>Fig. 5.3.1-5 - The Killer</i>	396
<i>Fig. 5.3.1-6 - A Better Tomorrow</i>	398
<i>Fig. 5.3.1-7 - Operation Condor</i>	401
<i>Fig. 5.3.1-8 - Operation Condor</i>	402
<i>Fig. 5.3.1-9 - Operation Condor</i>	402
<i>Fig. 5.3.1-10 - Once Upon a Time in China II</i>	406
<i>Fig. 5.3.1-11 - Once Upon a Time in China II</i>	408
<i>Fig. 5.3.1-12 - Supercop</i>	418
<i>Fig. 5.3.1-13 - Supercop</i>	419
<i>Fig. 5.3.1-14 - Supercop</i>	420
<i>Fig. 5.3.1-15 – Supercop</i>	421
<i>Fig. 5.3.1-16 - Supercop</i>	422
<i>Fig. 5.3.1-17 - Supercop</i>	423
<i>Fig. 5.3.1-18 - Police Story</i>	426
<i>Fig. 5.3.1-19 - Police Story</i>	426
<i>Fig. 5.3.1-20 - The Killer</i>	428
<i>Fig. 5.3.1-21 - The Killer</i>	429

<i>Fig. 5.3.1-22 - Once Upon a Time in China</i>	431
<i>Fig. 5.3.1-23 - Once Upon a Time in China</i>	431
<i>Fig. 5.3.1-24 - Once Upon a Time in China</i>	432
<i>Fig. 5.3.1-25 - Once Upon a Time in China</i>	433
<i>Fig. 5.3.1-26 - Once Upon a Time in China</i>	435
<i>Fig. 5.3.1-27 - Once Upon a Time in China</i>	436
<i>Fig. 5.3.2-1 - Police Story</i>	440
<i>Fig. 5.3.2-2 - Police Story</i>	442
<i>Fig. 5.3.2-3 - Police Story</i>	442
<i>Fig. 5.3.2-4 - Police Story</i>	443
<i>Fig. 5.3.2-5 - Once Upon a Time in China II</i>	445
<i>Fig. 5.3.2-6 - Once Upon a Time in China II</i>	447
<i>Fig. 5.3.2-7 - Hard Boiled</i>	448
<i>Fig. 5.3.2-8 - Hard Boiled</i>	450
<i>Fig. 5.3.2-9 - Hard Boiled</i>	452
<i>Fig. 5.3.2-10 - Hard Boiled</i>	452
<i>Fig. 5.3.2-11 - Hard Boiled</i>	454
<i>Fig. 5.3.2-12 - Once Upon a Time in China II</i>	463
<i>Fig. 5.3.2-13 - Once Upon a Time in China II</i>	463
<i>Fig. 5.3.2-14 - Police Story</i>	466
<i>Fig. 5.3.2-15 - Police Story</i>	466
<i>Fig. 5.3.2-16 - Police Story</i>	467
<i>Fig. 5.3.2-17 - Police Story</i>	468
<i>Fig. 5.3.2-18 - Police Story</i>	469
<i>Fig. 5.3.2-19 - Police Story</i>	469
<i>Fig. 5.3.2-20 - Police Story</i>	470
<i>Fig. 5.3.2-21 - Police Story</i>	470
<i>Fig. 5.3.2-22 - Police Story</i>	472
<i>Fig. 5.3.2-23 - Police Story</i>	472
<i>Fig. 5.3.2-24 - Police Story</i>	474
<i>Fig. 5.3.2-25 - Police Story</i>	474
<i>Fig. 5.3.2-26 - Police Story 2</i>	476
<i>Fig. 5.3.2-27 - Once Upon a Time in China</i>	478
<i>Fig. 5.3.2-28 - Once Upon a Time in China</i>	478
<i>Fig. 5.3.2-29 - Once Upon a Time in China</i>	479
<i>Fig. 6.3.1-1 - Police Story</i>	535
<i>Fig. 6.3.1-2 - Police Story</i>	536
<i>Fig. 6.3.1-3 - Police Story</i>	538
<i>Fig. 6.3.1-4 - Police Story</i>	538
<i>Fig. 6.3.1-5 - Once Upon a Time in China II</i>	540
<i>Fig. 6.3.1-6 - Once Upon a Time in China II</i>	540
<i>Fig. 6.3.1-7 - Once Upon a Time in China II</i>	542
<i>Fig. 6.3.1-8 - Once Upon a Time in China II</i>	542
<i>Fig. 6.3.1-9 - Hard Boiled</i>	544
<i>Fig. 6.3.1-10 - Hard Boiled</i>	544
<i>Fig. 6.3.1-11 - The Killer</i>	546
<i>Fig. 6.3.1-12 - The Killer</i>	547

Fig. 6.3.1-13 - The Killer	548
Fig. 6.3.1-14 - The Killer	549
Fig. 6.3.1-15 - Hard Boiled	551
Fig. 6.3.1-16 - Hard Boiled	552
Fig. 7.3.1-1 - Police Story	605
Fig. 7.3.1-2 - Police Story	606
Fig. 7.3.1-3 - Police Story	607
Fig. 7.3.1-4 - Supercop	608
Fig. 7.3.1-5 - Supercop	608
Fig. 7.3.1-6 - Once Upon a Time in China	612
Fig. 7.3.1-7 - Once Upon a Time in China	613
Fig. 7.3.1-8 - Once Upon a Time in China	613
Fig. 7.3.1-9 - Once Upon a Time in China	613
Fig. 7.3.1-10 - Once Upon a Time in China II	616
Fig. 7.3.1-11 - The Killer	617
Fig. 7.3.1-12 - The Killer	618
Fig. 7.3.1-13 - Hard Boiled	620
Fig. 7.3.1-14 - Hard Boiled	620
Fig. 7.3.1-15 - Hard Boiled	622
Fig. 7.3.1-16 - Hard Boiled	623
Fig. 7.3.1-17 - The Killer	624
Fig. 7.3.1-18 - The Killer	625
Fig. 7.3.1-19 - The Killer	625
Fig. 7.3.2-1 - The Killer	629
Fig. 7.3.2-2 - The Killer	629
Fig. 7.3.2-3 - The Killer	631
Fig. 7.3.2-4 - Hard Boiled	632
Fig. 7.3.2-5 - Hard Boiled	632
Fig. 7.3.2-6 - Police Story	635
Fig. 7.3.2-7 - Police Story	637
Fig. 7.3.2-8 - Police Story	637
Fig. 7.3.2-9 - Police Story	637
Fig. 7.3.2-10 - Police Story	638
Fig. 7.3.2-11 - Police Story	639
Fig. 7.3.2-12 - Police Story	640
Fig. 7.3.2-13 - Police Story	641
Fig. 7.3.2-14 - Police Story	642
Fig. 7.3.2-15 - Operation Condor	646
Fig. 7.3.2-16 - Operation Condor	646
Fig. 7.3.2-17 - Operation Condor	646
Fig. 7.3.2-18 - Operation Condor	647
Fig. 7.3.2-19 - Once Upon a Time in China	649
Fig. 7.3.2-20 - Once Upon a Time in China	649
Fig. 7.3.2-21 - Once Upon a Time in China II	651
Fig. 7.3.2-22 - Once Upon a Time in China II	652
Fig. 7.3.2-23 - Once Upon a Time in China II	654
Fig. 7.3.2-24 - Once Upon a Time in China II	654

“Nadie, hasta ahora, ha determinado lo que puede un cuerpo”

Baruch Spinoza

Resumen

La presente tesis se inscribe en el ámbito de los estudios cinematográficos interesados por la comprensión de la experiencia fílmica, especialmente por el modo en que la fruición cinematográfica puede inducir determinadas sensaciones corporales. En ella se reflexiona y exploran diferentes vías por las que el cine narrativo es capaz de desencadenar sensaciones cinestésicas en el cuerpo de su espectador, es decir, sensaciones de automoción o movimiento corporal propio, con las que las narraciones cinematográficas hacen partícipe a los espectadores de los movimientos emocionales, corporales y audiovisuales que ponen en escena.

Para ello, desde el punto de vista teórico se aprovechan los postulados de algunos autores formalistas clásicos, con Sergei M. Eisenstein a la cabeza, y de dos corrientes epistemológicas contemporáneas, la teoría cognitiva y la teoría fenomenológica, que a pesar de sus diferencias se muestran igualmente interesadas por la implicación corporal del espectador durante el audiovisionado fílmico, cuestión que la primera explora atendiendo a los mecanismos psicofísicos involucrados y la segunda privilegiando las experiencias subjetivas resultantes. Haciendo converger los presupuestos de ambas corrientes, en sí profundamente complementarias, en los siguientes capítulos se desarrollan una serie de marcos teóricos que pretender describir cuatro vías –la emoción, la empatía corporalizada, la sinestesia y la atención– por las que el cine es capaz de producir sensaciones cinestésicas en su espectador, en sí fenómenos de difícil aprehensión, que las extensas elucubraciones teóricas aquí espuestas se espera ayuden a capturar y entender mejor.

Con el propósito de ejemplificar el funcionamiento concreto de dichos mecanismos, en cada sección se aplican las conclusiones teóricas previas al estudio del cine de acción hongkonés de los ochenta y noventa. Concretamente a una serie de obras dirigidas por Jackie Chan, John Woo y Tsui Hark, aquí sometidas a examen para explicar su eficacia como inductores de sensaciones cinestésicas, lo que consiguen no solo explotando con esmero cada una de las vías descritas, sino mediante su uso combinado. Un examen en el que se presta

atención por igual a las estrategias estéticas empleadas para activar dichos mecanismos psicofísicos, al contexto industrial y cultural en el que éstas surgen y a las experiencias subjetivas que desencadenan.

Por último, aunque figura al comienzo, dado el interés prestado hacia el cine de acción, el trabajo abre con una extensa sección en la que se caracteriza dicho género en general y la producción hongkonesa en particular, prestando en ambos casos especial atención a la dimensión corporal de este cine. Una caracterización que se acompaña de un bosquejo de su evolución histórica en Hollywood y Hong Kong, con el fin de introducir al lector en unos productos y unas prácticas que se han demostrado insaciables en su deseo de mover al espectador.

PALABRAS CLAVE: cine de acción, cine hongkonés, experiencia fílmica, emoción, sensación, cinestesia, teoría cognitiva, teoría fenomenológica, teoría formalista, movimiento, corporalidad.

Abstract

This thesis falls within the scope of film studies interested in the comprehension of the film experience, especially how films can induce certain bodily sensations. In the text that follows we examine and explore different ways by which narrative cinema is capable of triggering kinesthetic sensations in the body of the viewer, i.e., feelings of automotion or body movement, with which the narratives request the participation of the viewer with the emotional, physical and visual movements staged on screen.

For this aim, from a theoretical perspective we part from the postulates of some classic formalist authors, with Sergei M. Eisenstein at the head, and two contemporary epistemological currents, cognitive theory and phenomenological theory, that despite their differences show a common interest in the involvement of the body of the spectator with the film during its enjoyment, an issue that the first school of thought explores paying attention to the psychophysical mechanisms involved, and the second to the subjective experiences induced. Combining the postulates of both schools of thought, already deeply complementary, the following chapters expound four theoretical frameworks that describe four routes –emotion, embodied empathy, synesthesia and corporeal attention– through which films are able to produce kinesthetic sensations on its viewers, itself a difficult phenomena to apprehend, that this extensive theoretical frameworks should help to capture and understand.

In order to exemplify how these mechanisms work, in each section we apply the prior theoretical conclusions to the study of Hong Kong action films of the eighties and nineties. Specifically a series of works directed by Jackie Chan, John Woo and Tsui Hark, here under review to explain its effectiveness as inducers of kinesthetic sensations, what they achieve not only exploiting carefully each of the routes described, but also combining them. A test that pays equal attention to the aesthetic strategies used to activate these psychophysical mechanisms, the industrial and cultural context in which they arise and the subjective experiences that they trigger.

Finally, although it figures at the beginning, given the interest shown towards action films, the work opens with a lengthy section in which we characterize the genre in general and the Hong Kong production in particular, paying in both cases special attention the corporeal dimension of this kind of films. A characterization that is accompanied by a sketch of its historical evolution in Hollywood and Hong Kong, in order to introduce the reader to some products and practices that have been proven insatiable in their desire to move their viewers.

KEYWORDS: action cinema, hong kong cinema, film experiencia, emotion, sensarion, kinesthesia, cognitive theory, phenomenological theory, formalist theory, movement, embodiment

1

Introducción

1.1. Declaración de intenciones

El objetivo de esta investigación es doble. Por un lado, pretende ahondar en el estudio de las relaciones corporales del espectador fílmico con las películas, concretamente en las sensaciones cinestésicas inducidas por la fruición cinematográfica. Por otro lado, persigue profundizar en el estudio del cine de acción hongkonés, revelando algunos de los mecanismos estéticos que explican y avalan su apogeo desde mediados de los años ochenta del siglo pasado hasta, cuanto menos, 1997.

El interés por estas cuestiones surgió durante un periodo previo a la tesis en el que, interesado por los marcos conceptuales empleados por la crítica cinematográfica para evaluar (y legitimar) el cine de acción hongkonés, realicé un repaso metódico de todo lo que se había escrito sobre la materia entre enero de 1985 y diciembre de 1997 en una serie de diarios (*The New York Times*, *Los Angeles Times* y *Chicago Tribune*)¹ y revistas especializadas (*Variety*, *Film Comment*, *Cineaste*)² norteamericanas.

Sin entrar en excesivos detalles, puesto que no se trata del objeto de esta investigación, este análisis de los textos críticos reveló una tendencia generalizada a describir estas obras como ‘excesivas’ (‘exhuberantes’,

¹ Estos tres diarios se seleccionaron por varios motivos: 1) son publicaciones asociadas a las tres ciudades más

² Estas revistas cinematográficas se escogieron siguiendo diferentes criterios: 1) por su orientación generalista, a diferencia de otras publicaciones académicas (frente a otras revistas prestigiosas, como *Camera Obscura*, *Cinema Journal*, *Jump Cut*, *Velvet Light Trap* o *Film Quarterly*) o especializadas (como *Asian Cinema*, también académica, o *American Cinematographer*); 2) por su longevidad, habiendo sido fundadas en 1905 (*Variety*), 1962 (*Film Comment*) y 1967 (*Cineaste*), y publicadas aun en la actualidad; 3) por su difusión y relevancia, siendo *Variety* la revista de la industria hollywoodiense por excelencia, y *Film Comment* y *Cineaste* las dos revistas generalistas más prestigiosas de EE.UU.; 4) por su demostrado interés por el cine de acción hongkonés (en este sentido, la revisión de los contenidos publicados en *Cineaste* reveló que la revista no había publicado ningún material relacionado con el cine de acción hongkonés durante el periodo analizado).

‘extravagantes’, ‘opulentas’)³, especialmente en cuanto a la violencia representada (‘sangrientas’, ‘salvajes’, ‘desenfrenadas’)⁴ y la hibridación genérica en que incurrían, destacando sobre todo los críticos estadounidenses la capacidad de los cineastas hongoneses para saturar sus obras de escenas de acción espectaculares (‘pura acción’, ‘puro entretenimiento’, ‘impresionantes combates’, ‘secuencias de acción increíbles’), que convertían sus películas en perfectas obras de entretenimiento⁵.

Una espectacularidad que según los críticos se alcanzaba, esencialmente, merced a los asombrosos movimientos que llevan a cabo los personajes en dichas películas. Movimientos increíbles, ‘imposibles’, en ocasiones ejecutados realmente por los actores, con pasmosa destreza y decidido arrojo, dada la peligrosidad de su puesta en práctica. En otros casos concebidos con una desinhibida orientación fantástica, empleándose todo tipo de efectos para potenciar su exuberancia. Movimientos a través de los cuales, gracias a una precisa puesta en escena que los enfatiza, los directores consiguen dotar de gran dinamismo (‘energía’, ‘vitalidad’, ‘impulso’, ‘movilidad’, ‘cinética’,

³ Por ejemplo, en una crítica de *Swordsman* (Tsui Hark, 1990) para *Los Angeles Times*, Kevin Thomas (1990) señalaba que la obra tiene “todo lo que puedes pedir a una película de aventuras/acción: combates y duelos de espada volando por los aires, un osado trabajo de cámara y música para igualar las impresionantes acrobacias, fabulosos escenarios y vestuarios de época, ritmo a la velocidad de la luz y efectos especiales mágicos sin parar”, además de “un espíritu jovial, sentido del humor, estilo a raudales y un aura genuina de encantadora magia cinematográfica”.

⁴ Por ejemplo, Dave Kehr (1989) escribía que las escenas de acción de *A Better Tomorrow II* (John Woo, 1987) “instantáneamente establecen –con un confortable margen– un nuevo record mundial de carnicería filmica”, Peter M. Nichols (1992) caracterizaba *The Killer* (John Woo, 1989) como una película que “lleva la violencia al nivel de la masacre en masa”, Kenneth Turan (1992) subrayaba que *Hard Boiled* (John Woo, 1992) presenta “deslumbrantemente bellas masacres a una escala suficientemente grandes como para intimidar a una docena de *Dirty Harrys*”.

⁵ David Chute (1988) declaraba que tenía que “remontarse atrás varias décadas para recordar un periodo en el que ir al cine era tan divertido”. Dave Kehr (1987) apuntaba, en este sentido, que el cine hongkonés es “uno de los pocos cines genuinamente populares que quedan [...], en el sentido de que las películas de Hong Kong no están hechas para una élite cinéfila sino para la audiencia masiva”. Y según John Petrakis (1995), “la gracia del cine de acción de Hong Kong, y su creciente atractivo para una cada vez mayor audiencia norteamericana, recae en su habilidad de desnudar el potencialmente explosivo pero habitualmente flojo contenido genérico hasta sus elementos más básicos”, ofreciendo a su público lo que desea.

‘precipitación’, ‘vertiginoso’) a sus películas y, por extensión, a la experiencia fílmica del espectador⁶.

Este extraordinario dinamismo del cine de acción hongkonés resultaba, decididamente, la cualidad más destacada por la crítica norteamericana, lo que despertaría mi interés por la cuestión. Dave Kehr (1993), por ejemplo, apuntaba que la “obsesión con el movimiento y la velocidad” en el cine hongkonés es tal que acaba por dominar las obras, “hasta el punto de que sus principales medios de expresión no son el argumento o los personajes, sino la pura energía cinética”⁷. Y Richard Christiansen (1993) consideraba que directores como Jackie Chan o John Woo habían “trucado las persecuciones y tiroteos con un nuevo ritmo y fervor”, dotándolas de fuerza, ingenio y, sobre todo, mucha energía, apuntando que sus películas presentaban “convenciones cinematográficas estándar infladas hasta alcanzar una intensidad mayor de la que jamás han disfrutado previamente”.

La capacidad de este cine de representar el movimiento e inducir sensaciones afines en el espectador resultaba especialmente destacable. Era habitual el uso de términos propios del ámbito de la danza (‘ballet’, ‘baile’, ‘coreografía’) para enmarcar estas obras, marcando la condición orquestada de los movimientos presentados, es decir, su composición en forma estructuras de movimientos articulados con fines estéticos. Movimientos, cabe señalar, no

⁶ El número de comentarios al respecto resulta casi inabarcable. Por ejemplo, Lewis Beale (1992) subraya la condición “hipercinética” de las películas hongkonesas. John Powers (1988) opina que “estas películas mueven de verdad”, “exultantes en su velocidad vertiginosa y cine-magia llamativa”, golpeando al espectador “con movimiento, colores primarios y virtuoso entretenimiento”. Dave Chute (1988) considera que las mejores obras del nuevo cine de acción hongkonés producen “un deslumbrante ajeteo de emoción”. Michael Wilmington (1990) apunta que buena parte del cine de acción hongkonés parece dotado de un cierto “hiperimpulso”, y que si las películas de acción americanas de los años cincuenta prometían “un estremecimiento” cada minuto, estas películas lo ofrecen cada 10 segundos. Joe Leydon (1993) opina que el cine hongkonés ha “trucado” la velocidad del cine estadounidense de 33 rpm a 78. Y Dave Kehr (1991) ensalza “la extraordinaria energía e imaginación de lo que es una de las últimas culturas cinematográficas genuinamente populares del mundo”.

⁷ Continúa su reflexión señalando que la orientación cinética del cine hongkonés resulta una de sus señas de identidad más singulares, adquiriendo un valor significativo, “en el sentido de que, si uno no puede ser arrinconado o contenido, puede mantener su identidad e independencia”, un mensaje oblicuo pero trascendental para una sociedad que se enfrenta a la incertidumbre del cambio de gobierno en 1997.

solo de los personajes de la diégesis, sino también de la propia imagen, es decir, de la cámara móvil y de los planos montados, que desplazan al espectador por el universo diegético.

Entre los directores que trabajaban el cine de acción por la época, la crítica destacaba especialmente a tres cineastas: Jackie Chan, John Woo y Tsui Hark. Respecto al primero, Dave Kehr (1989a) apuntaba que “probablemente sea el único actor trabajando hoy en día con el autodomínio físico –el sentido de movimiento estilizado y control del cuerpo– que definió a los grandes comediantes de la era muda” del cine. Y Neil Strauss (1995) destacaba sus “aceleradas escenas de acción”, en las que “cada pelea, persecución y encuentro se desarrolla como un cruce entre el ballet y una rutina gimnástica, con personajes volteando, girando y piruetando a un ritmo grácil”, siendo “filmadas tanto por su chocante valor como por su poesía visual”.

Por su parte, Stephen Harvey (1987) enfatizaba la “maestría de limpios movimientos estilizados” de Chan en *Police Story* (*Armas invencibles*, Jackie Chan, 1985)⁸, y Richard Corliss (1987) consideraba que la obra “tiene toda la excitación de un ballet, donde estás trabajando con el movimiento puro”, señalando que el espectador “está excitado no por lo que la historia te está contando, sino simplemente por el puro movimiento”, comentario que cierra recordando que “el baile siempre ha funcionado así”. Michael Wilmington (1994a) se mostraba maravillado ante *Police Story 3: Super Cop* (*Supercop*, Stanley Tong, 1992), en adelante *Supercop*, señalando que, aunque “puede sonar hiperbólico”, tras ver la película queda patente que “hasta que no has visto una película de Jackie Chan, no has visto una coreografía fílmica de acción”. Y en otro texto posterior apuntaba que la película se presenta como “una parada de escenas de acción virtuosas atadas como números de baile en un musical de Astaire o Gene Kelly” (Wilmington, 1996).

⁸ En adelante las películas hongkonesas se citarán en su título inglés oficial, tal y como fueron originalmente distribuidas en la excolonia británica. Una decisión motivada por la ausencia de un título equivalente en castellano para muchas de las obras, por no haberse distribuido varias de ellas en España. Y por la conveniencia de homogeneizar las referencias con las de la bibliografía anglosajona, extensa en la materia.

Sobre *Police Story 4: First Strike* (*Impacto inminente*, Stanley Tong, 1996), en adelante *First Strike*, Stephen Holden (1997) consideraba que “la acción en las escenas de acción meticulosamente coreografiadas presenta una alocada flotabilidad que se aproxima a lo sublime”. Gene Siskel (1997) apunta que Chan “es el Gene Kelly de las secuencias de artes marciales, ‘danzando’ a través [del espacio]”. Y Paul Fonoroff (1988) destaca “la fe de Chan en el inherente valor como entretenimiento del cuerpo humano en movimiento”, remarcando que:

Las películas de Chan son las películas en primer grado. Tratan sobre la cinética, no sobre actitudes, y en este sentido restablecen la temprana estética fílmica: el sentido de asombro y placer que llace en ver las cosas moverse. [...] Mas que una comedia física, la de Chan es casi una comedia de la física, de vectores y velocidades calculadas con precisión.

También la obra de John Woo recibió críticas similares. En un texto, Kevin Thomas (1991) apuntaba que en *The Killer* (*El asesino*, John Woo, 1989) el director “agita el atractivo visual al máximo” con su forma de presentar “caos y matanzas tan cuidadosamente coreografiadas como un ballet”. Peter M. Nichols (1992) destacaba su “estilo balético casi melódico”, que “eleva el vaciado de una automática a algo [similar] a una forma artística”. Dave Kehr (1991a) apuntaba que la violencia en ella, si bien “escenificada a una escala increíble”, es “demasiado estilizada, demasiado parecida-al-baile como para dar la impresión de sádica o cruel”, convirtiéndose en “una metáfora en movimiento” que “representa sentimientos abstractos en términos muy concretos y muy bellos”, asemejándose a obras de otros ámbitos artísticos, como las pinturas de Jackson Pollock o el ballet de Twyla Tharp.

Kenneth Turan (1993) señalaba que el director, “alternando tranquilos y sutiles movimientos de cámara con cortes dinámicos, múltiples ángulos y frecuente uso del slow-motion”, acaba por articular “deslumbrantes, enérgicas escenas de acción más cercanas al cine puro que cualquier obra en el mercado actual”, enlazando así el cine de Woo con las vanguardias fílmicas de comienzos del siglo XX. Y en esta misma línea, Maitland McDonagh (1993) presentaba a John Woo como un “pintor del cine de acción”, indicando que

[su] paleta es el movimiento puro. Crea secuencias de acción con el ojo de un coreógrafo. Sabe cómo mover a las masas e individuos en contraposición, entiende cuando dejar que el caos reine y cuando imponer orden, sabe cómo mantener al espectador pegado a la historia en el revoltijo de cuerpos violentamente arrojados implacables disparos. Sin embargo, para un cineasta de habilidad tan asombrosa en la composición de las imágenes y el montaje de la acción, Woo puede ser sorprendentemente crudo. Es adicto a los planos congelados: leonianos primeros planos de los ojos de los personajes que llenan la pantalla mientras piensan, momentos decisivos detenidos en seco para que no se pierda su significado.

Y, nuevamente, la obra de Tsui Hark era objeto de comentarios parecidos. John Powers (1988) señalaba que “gran parte de la diversión en *Peking Opera Blues* [s/t, Tsui Hark, 1986] nace del simple asombro de que los actores sean capaces de [...] transformar un clímax en un tejado en una inspirada pieza de balet pop-cult”. Stephen Holden (1992) apuntaba que, en *Once Upon a Time in China* (*Érase una vez en China*, Tsui Hark, 1991), los combates “son más que simples despliegues baléticos de habilidad marcial”, tratándose más bien de “extendidas fantasías acrobáticas”. Kevin Thomas (1992) destaca de su secuela los “despliegues de artes marciales tan baléticos como un acto del Circo del Sol”.

Harlan Kennedy (1996) señalaba que *The Blade* (s/t, Tsui Hark, 1995) “trata la pantalla como una zona de total locura, donde un salvaje trabajo de cámara y montaje corta la coherencia de la trama en pedazos”, resultando en este sentido “muy dadaísta”. Y Howard Hampton (1997) describía a Hark como un virtuoso a la hora de “mezclar ángulos expresionistas, cuadros deslumbrantes, sacudidas arcaicas, cortes chocantes, paneos elegantes, y embestidores y desorientadores puntos de vista”, estrategia por la cual sus películas “tienden a ser dispersadas en una abstracción cinética: un no siempre fácil baile de energía y espacio, gestos y patrones, eros y muerte”, emparejándole con el trabajo de Busby Berkeley.

En definitiva, tras analizar los textos de buena parte de la crítica norteamericana, se hizo notorio que los críticos de la época, al menos los más

fascinados por el cine de acción hongkonés, encontraban en el movimiento la principal materia prima con la que trabajaban los cineastas de la antigua colonia británica. Idea de la que surgió el principal objetivo de esta investigación: determinar qué elementos y estructuras hacían que las películas de acción hongkonesas de las décadas de 1980 y 1990 resultaran visual, narrativa y emocionalmente tan dinámicas para el espectador, procurando además enmarcar dichas características en la tradición estética y narrativa china, así como en los modos de producción de la industria hongkonesa. En este sentido, el incesante movimiento de los personajes, la descarada orientación fantástica de sus acciones, el inexorable avance de los eventos narrativos, el continuo desplazamiento del punto de vista, la recurrente manipulación de la velocidad de la imagen, los excesos pirotécnicos y hemoglobínicos, la exuberante hibridación genérica, y la variedad de emociones elicitadas eran algunos de los aspectos sujetos a análisis.

A medida que se profundizaba en el estudio de estas cuestiones comenzó a hacerse evidente la importancia de la propia experiencia del espectador a la hora de percibir dichas características textuales como dinámicas. Es decir, llegué a la conclusión de que eran las propias experiencias que estas características producían, antes que los elementos textuales que las materializaban, las que se podían describir como ‘dinámicas’. Ciertamente es que en muchas ocasiones los críticos atribuyen adjetivos como hipercinético, enérgico, acelerado, veloz, etc. a las propias obras, en lugar de a las experiencias provocadas por su fruición. Pero se trata de una operación habitual en la recepción estética occidental, tradición –como todo el pensamiento filosófico y científico occidental– marcada por lo que George Lakoff y Mark Johnson llaman el ‘mito objetivista’. Según los autores,

El mito del objetivismo ha dominado la cultura occidental, y particularmente la filosofía occidental, desde los presocráticos hasta hoy. La consideración de que tenemos acceso a verdades absolutas e incondicionales sobre el mundo es la piedra angular de la tradición filosófica occidental. El mito de la objetividad ha florecido tanto en las tradiciones empiristas como en las racionalistas, que en lo que a ello se refiere, solamente difieren en sus explicaciones de la manera en que

alcanzamos las verdades absolutas. Para los racionalistas, solamente nuestra capacidad innata para razonar puede proporcionarnos un conocimiento de las cosas como realmente son. Para los empiristas todo nuestro conocimiento del mundo surge de nuestras percepciones sensoriales (ya sea directa o indirectamente) y se construye a partir de los elementos de la sensación. (Lakoff & Johnson, 1991, pág. 238)

El mito del objetivismo sostiene, entre otras cosas, que el significado es objetivo y descarnado, siendo su condición de verdad o falsedad una “interpretación arbitraria despojada de cualquier cosa que [tenga] que ver con los seres humanos, especialmente las cuestiones de psicología y comprensión humana” (Lakoff & Johnson, 1991, pág. 243). En este sentido, según Mark Johnson (1991, pág. 16):

El objetivismo ignoraba el cuerpo porque consideraba que introducía elementos subjetivos que presuntamente no tenían nada que ver con la naturaleza objetiva del significado. Ignoraba el cuerpo porque pensaba que la razón era abstracta y trascendente, es decir, que no estaba vinculada a ninguno de los aspectos corporales de la comprensión humana. Ignoraba el cuerpo porque no parecía desempeñar papel alguno en nuestro razonamiento sobre materias abstractas.

Al vincular verdad con objetividad, al restringir la verdad a la condición objetiva de lo descrito, la fuerza de este mito en el pensamiento occidental ha asentado una retórica objetivista que evita cualquier conato al subjetivismo en las descripciones que las personas hacen del mundo, por miedo a ser tomadas como privadas, personales, intransferibles y, por lo tanto, de veracidad relativa. Una operación cognitiva recurrente incluso en el ámbito de la estética, el cual, paradójicamente, se centra en el estudio de las sensaciones, como su propia etimología indica.

Se explica así que un espectador que se siente movido, acelerado, nervioso, fascinado, etc. por una obra, habitualmente atribuya dichas sensaciones a las propiedades de la obra, describiéndola como movida, acelerada, nerviosa, fascinante, etc. Es cierto que algunos de estos adjetivos no pueden entenderse sin la dimensión experiencial que los sustenta, como es el

caso de la fascinación (indicar que una obra es fascinante inevitablemente invita a pensar en su capacidad de producir una sensación de fascinación). Pero otros invitan a una comprensión descorporalizada de la obra, a pesar de que se originan precisamente por la relación del espectador con ésta. Y este enmascaramiento margina la cuestión de la corporalidad en el análisis estético, a pesar de su centralidad.

En este sentido, resultan notorias las siguientes palabras de Serguei Eisenstein, figura teórica a la que se volverá recurrentemente en este trabajo. Según el autor soviético, la idea objetiva del ‘movimiento del trazado’ en cualquier composición pictórica

es en esencia un concepto puramente convencional: en definitiva, el trazado es estático; de hecho no se mueve. Es nuestro ojo el que se mueve a lo largo del trazado; y si hablamos de que el trazado «se mueve», de hecho no es más que el movimiento reflejo de nuestro ojo; transferimos al trazado el movimiento que le obliga a hacer a nuestro ojo y convencionalmente atribuimos ese proceso de movimiento al trazado. El movimiento aparente del trazado es entonces la consecuencia de un determinado movimiento, pero es ese movimiento aparente lo que tiene cualidad expresiva, no el acto del propio movimiento. Al crear el movimiento aparente, participamos también de él como si realmente se hubiera producido. (Eisenstein S. M., 2001, págs. 28-29)

Todo ello llevaría a que esta investigación haya terminado centrándose en la cuestión de la experiencia fílmica, en un intento de desvelar los mecanismos afectivos por los que el cine hongkonés consigue ‘mover’ a sus espectadores del modo descrito por la crítica norteamericana.

Entre las diferentes sensaciones inducidas por el cine de acción hongkonés destacaran las de carácter cinestésico, es decir, aquellas relacionadas con la sensación de automoción o de movimiento propio. No en vano la mayoría de conceptos y adjetivos con los que la crítica norteamericana caracterizaba al cine hongkonés –movilidad, coreografía, fluidez, dinamismo, impulso, ímpetu, agitación, tensión, aceleración, rapidez, etc.– encajaban de forma convergente dentro de esta categoría. De modo que se ha decidido

privilegiar el estudio de la dimensión cinestésica de la experiencia fílmica, lo que permite no solo concretar el ámbito de la investigación, estructurando todos los apartados alrededor de este concepto, sino también profundizar en él, ahondando en los diferentes mecanismos por los que el cine narrativo es capaz de producir sensaciones cinestésicas en sus espectadores.

Curiosamente, a pesar de que la importancia de las sensaciones y emociones en la experiencia fílmica, generalmente la teoría fílmica ha pasado por ellas de soslayo. Ciertamente es que la temprana teoría fílmica prestó atención a los fenómenos afectivos, pero lo hacía en la mayoría de los casos desde supuestos generales e intuitivos (Epstein), o partiendo de postulados científicos en boga por la época a los que, no obstante, todavía les quedaba un largo camino por recorrer (Eisenstein, Arnheim). Pero el estudio pormenorizado de las sensaciones y emociones por parte de la teoría fílmica no se ha emprendido con sistematicidad hasta hace pocas décadas.

Las emociones, a pesar de haber sido objeto de estudio cuanto menos desde Aristóteles, no han entrado con fuerza en la agenda investigadora de la teoría fílmica hasta la década de los 1990, a manos de la teoría cognitiva, coincidiendo con el renovado interés que éstas han despertado en el ámbito de las ciencias cognitivas. Y las sensaciones, a pesar de haber despertado el temprano interés de un autor tan seminal como Eisenstein, no se han comenzado a esbozar con sistematicidad hasta la década de los 2000, en diferentes textos adscritos a la teoría fílmica fenomenológica.

En cualquier caso, a pesar de que este renovado interés ha llevado a un crecimiento vertiginoso en los últimos años del número de trabajos centrados en la dimensión emocional y sensorial de la experiencia fílmica, la cinestesia, si bien ocasionalmente mencionada, todavía no ha recibido especial atención, al menos en comparación con otras modalidades sensoriales como la vista, el oído, el tacto e incluso el gusto y el olfato. Una laguna teórica que esta tesis debía superar si deseaba precisamente analizar las experiencias cinestésicas provocadas por el cine de acción hongkonés. Ahondar en ello ha llevado a que la reflexión teórica en torno a las posibles vías por las que una película puede

producir sensaciones cinestésicas en su espectador resulte, finalmente, una cuestión central de este trabajo.

Por todo ello, la presente tesis describe cuatro mecanismos por los que el cine puede producir sensaciones cinestésicas en el espectador, es decir, cuatro estrategias textuales por las que el espectador puede sentirse literalmente movido por la película. Dada la falta de información al respecto, en cada caso se ha procurado introducir el mecanismo concreto a partir de los apuntes que algunos teóricos tempranos del cine han escrito al respecto. Posteriormente se ha intentado detallar los procesos neuropsicológicos que fundamentan dicho mecanismo de elicitación sensorial, partiendo para ello de los avances en el campo de las (neuro)ciencias cognitivas. Y se ha recurrido a la teoría fílmica fenomenológica en busca de herramientas conceptuales que pudieran ayudar a la caracterización y descripción de las experiencias provocadas, así como a la reflexión sobre las condiciones que deben cumplir las películas para que dicho mecanismos funcione de modo efectivo. En resumen, la tesis presenta cuatro estrategias estéticas por las que el cine narrativo puede producir efectos cinestésicos en su espectador, atendiendo en cada caso tanto a la experiencia en sí, como a los recursos audiovisuales que la producen y los procesos neuropsicológicos que la fundamentan.

A pesar de su aparente desplazamiento a un segundo plano, el cine de acción hongkonés continúa ocupando un lugar importante en esta investigación, resultando un ejemplo paradigmático del uso de las estrategias estéticas descritas. En este sentido, el cine de acción hongkonés se presenta como un estudio de caso que permite ejemplificar las estrategias presentadas teóricamente. Por ello, tras describir cada mecanismo de elicitación cinestésica, se realiza un análisis pormenorizado del modo en que las películas hongkonesas implementan dicha estrategia, atendiendo tanto a su efectividad como singularidad. Por ello se espera que la presente investigación también signifique un avance en el conocimiento del cine de acción hongkonés de las décadas de 1980 y 1990, describiendo en profundidad algunas de las estrategias estéticas que lo hacen tan efectivo, hasta el punto de situarlo en una posición destacada no solo dentro del género, sino incluso en la historia del cine en general, a pesar de su marcado eurocentrismo.

Para conseguirlo, manteniendo aún presente algunas de las preguntas iniciales de este proyecto, a lo largo de los análisis se ha procurado no solo describir los recursos empleados y efectos provocados, sino también el modo en que dichos recursos se enmarcan en la serie de tradiciones estéticas, narrativas, creativas e industriales que cimentan la producción cinematográfica hongkonesa. Pero también se ha limitado el número de películas a las que se recurre para ejemplificar cada mecanismo concreto, lo que permite comprobar el modo en que las diferentes estrategias estéticas se complementan entre sí, alterando e intensificando la experiencia resultante. Una combinación estructurada de estrategias que el cine de acción hongkonés realiza de forma modélica.

1.2. Estructura del trabajo

Determinado el objeto y los objetivos del estudio, el presente trabajo se organiza como sigue. En primer lugar, en el capítulo 2 se introduce la corriente de reflexión cinematográfica a la que se adscribe esta investigación, y se describe el tipo de sensaciones que en ella se investigan.

Concretamente, en la sección 2.1 se introduce sucintamente lo que progresivamente se está viniendo a llamar ‘teoría fílmica corporalizada’ (*embodied film theory*), una corriente de reflexión cinematográfica interesada esencialmente por el modo en que el espectador comprende y experimenta las películas, proceso en el que se ve implicado todo su cuerpo (incluida, obviamente, su mente). Se trata de un corpus teórico en el que convergen la teoría fílmica cognitiva y la teoría fílmica fenomenológica, dado el interés de ambas corrientes por la experiencia fílmica, que abordan desde enfoques diferentes y complementarios.

En la sección 2.2, por su parte, se introduce el concepto de cinestesia, describiendo en extensión el fenómeno al que alude, así como las diferentes cualidades que lo constituyen. Se trata de unas líneas esenciales para el propósito de la investigación, ya que en ellas no solo se explica en profundidad qué es la cinestesia, sino que se ofrecen una serie de herramientas conceptuales que permitirán caracterizar experiencias cinestésicas particulares.

El capítulo 3 se dedica a introducir el cine de acción en general, y el cine de acción hongkonés en particular. Se trata de un apartado que ayuda a contextualizar genérica e históricamente las películas sobre las que se discutirá en los siguientes apartados. Así, en la sección 3.1 se describe el cine de acción como género, resaltando la importancia del cuerpo de los personajes y de la implicación corporal del espectador en su caracterización. En la sección 3.2 se presentan algunos antecedentes del cine de acción hollywoodiense, en esencia los espectáculos de variedades (apartado 3.2.1) y el melodrama teatral

(apartado 3.2.2), cuyas orientaciones hacia el espectáculo han servido de cimiento sobre el que se ha construido dicho género. Y en la sección 3.3 se hace un breve bosquejo de las tres corrientes principales dentro de la producción hollywoodiense adscrita al cine de acción, exponiendo brevemente sus características más destacadas y su evolución.

Por su parte, en la sección 3.4 se presentan el cine de acción hongkonés. Concretamente, en el apartado 3.4.1 se describen algunas de sus particularidades, se resuelven ciertas cuestiones terminológicas y se especifican similitudes y diferencias entre los dos subgéneros privilegiados por la industria hongkonesa: el cine de kung fu y el *wuxia pian*. Y en el apartado 3.4.1 se realiza un breve repaso histórico de las diferentes fases por las que ha pasado el cine de acción hongkonés, describiendo algunas de sus particularidades, y subrayando su vinculación a lo largo del tiempo con el resto de China y con las industrias occidentales, especialmente Hollywood y el público norteamericano.

A partir de ese punto el trabajo se adentra en la descripción de los cuatro mecanismos de elicitación cinestésica propuestos. En cada caso se presenta una introducción teórica a la estrategia en cuestión, atendiendo tanto a su mención en escritos de la teoría fílmica, a los fundamentos neuropsicológicos que la posibilitan, a las situaciones textuales que las desencadenan, y a la experiencia concreta que supone para el espectador. Y posteriormente se exponen múltiples ejemplos sacados del cine de acción hongkonés, acompañados en ocasiones de comentarios que permiten enmarcar los recursos utilizados en la particular tradición estética, narrativa e industrial que cimienta la producción cinematográfica de la antigua colonia británica. Además, si bien en todos los ejemplos el objetivo principal es mostrar el modo en que el cine de acción recurre e implementa las estrategias cinestésicas descritas, durante la exposición se pretende igualmente incidir en la complementariedad de los mecanismos descritos, así como las correspondencias entre las sensaciones elicítadas y los eventos narrativos en lo que se insertan.

En el capítulo 4 se estudian las sensaciones cinestésicas que son consecuencia de la elicitación emocional durante el visionado de una película.

Las emociones son un fenómeno afectivo complejo que desencadenan una rica serie de cambios en el cuerpo, desde reacciones fisiológicas a tendencias de acción. Estos cambios puramente físicos tienen un correlato en la experiencia subjetiva del individuo emocionado, que incluye una significativa dimensión cinestésica. Así, mediante la elicitación de diversas emociones en el espectador, la película tiene efectos cinestésicos sobre éste, que variarán en función de la intensidad, la diversidad y la disposición de las emociones puestas en marcha. Tras una breve introducción (sección 4.1) se desarrolla un marco teórico (4.2) que reflexiona sobre las posibilidades emocionales del cine narrativo, así como sus consecuencias cinestésicas, partiendo de los avances en las ciencias cognitivas respecto al fenómeno de la emoción, así como a bibliografía cinematográfica especializada. El marco teórico termina con la presentación de la estrategia emocional más común en las escenas de acción del cine hongkonés, aquí denominada ‘agitación cinemática’, cuyo funcionamiento y experiencia se detallan. Tras ello, en la sección 4.3 se explora el modo en que el cine de acción hongkonés explota dicha estrategia estética, prestando especial atención a tres películas representativas del cine hongkonés del periodo, correspondientes a los tres directores de mayor repercusión (en los que se centra este trabajo): *Hard Boiled* (Hervidero, John Woo, 1992), *Police Story* (Jackie Chan, 1985) y *Once Upon a Time in China* (Tsui Hark, 1991).

En el capítulo 5 se estudian las sensaciones inducidas en el espectador a través de la empatía cinestésica. La empatía cinestésica es un fenómeno de simulación corporal que lleva al espectador a replicar internamente, de forma atenuada, los movimientos que observa en otros individuos. En la mayoría de los casos esta simulación resulta inapreciable, pero en los casos en que los movimientos presentados cumplen determinadas condiciones, como también ocurre con el ballet, el espectador puede llegar a sentir de forma consciente las dinámicas de los movimientos observados e internamente replicados. Así, mediante la adecuada puesta en escena de movimientos expresivos, la película puede conseguir que el espectador experimente una rica variedad de sensaciones cinestésicas. En este apartado, tras una breve introducción (5.1), se procede a detallar un marco teórico centrado en el fenómeno de la empatía cinestésica con los cuerpos de los personajes (5.2). Para ello se introducen las

de Eisenstein en relación con el ‘movimiento expresivo’ de los actores, se aclara el concepto de empatía, se explica su funcionamiento recurriendo a los avances en el estudio de las llamadas ‘neuronas espejo’, y se reflexiona sobre las condiciones fílmicas implicadas en el proceso. Establecido el marco teórico, en la sección 5.3 se examinan múltiples ejemplos de películas de acción hongkonesas, prestando especial atención a los diversos recursos fílmicos y profílmicos empleados por los cineastas para establecer y potenciar no solo la empatía cinestésica del espectador, sino determinadas experiencias cinestésicas prototípicas en dicha cinematografía. Junto a las películas antes mencionadas, en esta sección se examinan también pasajes de *A Better Tomorrow* (*Un mañana mejor*, John Woo, 1986), *Armour of God II: Operation Condor* (*Operación Cóndor*, Jackie Chan, 1991), *Once Upon a Time in China II* (*Érase una vez en China II*, Tsui Hark, 1992), *Supercop* y *The Killer*, títulos sobre los que se volverá a trabajar en los siguientes capítulos.

En el capítulo 6 se reflexiona sobre las sensaciones cinestésicas provocadas a través del movimiento de la cámara por el espacio diegético. Mediante un fenómeno de transmodalidad sensorial o sinestesia denominado comúnmente vección, el movimiento del campo visual del espectador puede producir una ilusión de automoción en el espectador acorde con el desplazamiento observado. No siempre es el caso, pero cuando la imagen en movimiento cumple determinadas condiciones el efecto puede resultar intenso, viéndose dotado de sentido por el contexto narrativo en el que se inserta. Con el fin de ahondar en este mecanismo estético, tras una introducción (6.1) se presenta un marco teórico (6.2) donde se exponen diferentes modos en que la teoría fílmica ha concebido la narración como el producto de una actividad perceptiva, se ahonda en las condiciones que según la fenomenología y las ciencias cognitivas deben cumplir las imágenes para que el espectador pueda sentirse movido, y se reflexiona sobre las diferentes experiencias que esta ilusión puede producir en función del contexto narrativo en el que se inserta. Finalmente, en la sección 6.3 se profundiza sobre diferentes ejemplos donde el cine de acción hongkonés recurre a esta estrategia estética para producir sensaciones cinestésicas en sus espectadores.

En el capítulo 7, por último, se estudian las sensaciones producidas por la movilización literal de la percepción del espectador a lo largo, ancho y profundo de la pantalla. El espectador, al seguir con la mirada los elementos en movimientos de la imagen que captan su atención, se ve involucrado corporalmente en dicha actividad. Generalmente las imágenes se organizan de modo que los movimientos corporales resultan mínimos, atenuando sus posibles consecuencias sensoriales. Pero una correcta estructuración de las composiciones, que aproveche la superficie completa de la pantalla, y explote la tridimensionalidad del espacio diegético presentado, puede producir efectos cinestésicos destacados, como ocurre en el caso del cine hongkonés. Por ello, tras una breve introducción (7.1), se desarrolla un marco teórico centrado en lo que aquí se han denominado trayectorias atencionales (7.2), donde se detallan algunas características de la percepción visual humana en general y durante el visionado fílmico, se exponen las ideas de algunos impresionistas franceses y de Eisenstein al respecto, y se describen dos tipos de estrategias y experiencias habituales en el cine de acción. Finalmente, se analizan diferentes ejemplos sacados de películas de acción hongkonesas del periodo, prestando especial atención al singular empleo que hacen los cineastas de este mecanismo (7.3).

Finalmente el trabajo se cierra aportando unas conclusiones de lo expuesto (8) y una bibliografía de las obras citadas (9).

2

Cinestesia y teoría fílmica corporalizada

2.1. Teoría fílmica corporalizada

Hay dos cuerpos del cine, que continuamente se pliegan uno debajo del otro para favorecer la impresión de que no constituyen más que uno solo. El cuerpo de las películas, de todas las películas que una por una, plano por plano, lo componen y lo descomponen. El cuerpo del espectador, al que afecta la visión de cada película, como indicio de un teatro de memoria de proporciones desmesuradas, a través de cada película y frente a todas las películas. El cuerpo del cine es el lugar virtual de su conjunción. (Bellour, 2013, p. 18)

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre una dimensión de la experiencia fílmica, concretamente las sensaciones cinestésicas susceptibles de ser sentidas por el espectador durante el audiovisionado de una obra. Si bien ocasionalmente mencionadas, hasta hace bien poco las sensaciones y emociones se han visto marginadas de los estudios fílmicos, favoreciéndose métodos interpretativos donde la búsqueda de significados (semiótica) y la investigación en políticas de representación (estudios culturales) se ha impuesto sobre el estudio de la experiencia cinematográfica. Sin embargo, en los últimos años se ha podido observar un renovado interés por las dimensiones sensoriales de la experiencia fílmica.

Una reflexión fecunda de la dimensión sensorial de la experiencia fílmica exige, a mi modo de ver, tener en cuenta tres cuestiones fundamentales. En primer lugar, las causas psicofísicas por las que una película puede inducir determinadas sensaciones en sus espectadores, buscando entender los mecanismos por los que mente y cuerpo del espectador se relacionan con la película. En segundo lugar, las experiencias concretas inducidas por la obra durante su fruición, persiguiendo marcos conceptuales que faciliten la comprensión y descripción de las sensaciones producidas en tanto que experiencias conscientes. Y en tercer lugar, las condiciones fílmicas

que participan en la activación de los mecanismos psicofísicos mencionados, estudiando el modo en que distintos recursos cinematográficos posibilitan y condicionan la experiencia final del espectador.

Para ahondar en dicha reflexión, el presente trabajo se inscribe dentro de la corriente de reflexión cinematográfica que se podría denominar ‘teoría fílmica corporalizada’ (*embodied film theory*). Si bien la teoría cinematográfica psicoanalítica fue la primera escuela epistemológica en interesarse por la dimensión afectiva de la experiencia fílmica, su legado en este sentido resulta pobre y simplista. En primer lugar porque se sostiene sobre una idea vaga de la identificación del espectador con el protagonista y la cámara, desbaratada por la teoría cognitiva (ver apartado 4.2.5). Y en segundo lugar porque se centra fundamentalmente en nociones generales del placer y el deseo, quedando marginadas las emociones y sensaciones propiamente dichas, ofreciendo por lo tanto “un conjunto de análisis cortados por el mismo patron que saca a la luz invariablemente el origen libidinal de las emociones [y sensaciones] fílmicas, pero que no repara en la fisionomía y vibración singular que éstas adquieren en cada caso” (Zumalde, 2011, p. 80)⁹. En este sentido, este trabajo participa en lo que Raymond Bellour (Bellour, 2013, p. 17) describe como el

deslizamiento que se ha producido en el universo de los estudios sobre el cine, especialmente en la manera de abordar las películas. También en ese caso, se trata de una tenaza que ha ido aflojándose poco a poco en relación con ciertos visos de normatividad procedentes tanto del psicoanálisis como de la semiología. Allí donde ambos favorecían, con sus propios conceptos, más o menos precisos o flotantes, la idea de "texto fílmico", es más bien la visión de un cuerpo de la película, de la película como cuerpo, lo que ha pasado poco a poco a primer plano, con sus sensaciones, sus emociones y sus figuras (aunque la distancia, de una visión a otra, sea también menos importante de lo que se cree, o sobre todo, de lo que se ha querido hacer creer).

⁹ Para una introducción a las críticas vertidas sobre el psicoanálisis desde la teoría cognitiva, ver: Plantinga y Smith (1999).

Esta corriente se interesa esencialmente, aunque no exclusivamente, por la *experiencia* fílmica, es decir, por el modo en que el espectador cinematográfico experimenta afectiva y significativamente las películas, entendiendo que el cuerpo del espectador, y no únicamente su mente, cumple un papel central a la hora de constituir dicha experiencia. Se trata de un corpus teórico aun carente de unidad, dado que aglutina trabajos y enfoques diversos, pero que resulta cada vez más amplio, nutriéndose esencialmente de dos corrientes teóricas asentadas, y progresivamente convergentes: la teoría fílmica cognitiva y la teoría fílmica fenomenológica.

Ambas corrientes proponen un modelo de la mente del espectador para explicar la experiencia fílmica, si bien en cada caso el modelo surge de una operación diferente. La teoría fílmica cognitiva hereda su modelo de las ciencias cognitivas, cuyo planteamiento se fundamenta sobre infinidad de trabajos experimentales y de campo elaborados en una variedad de disciplinas, como la psicología cognitiva, neurología, inteligencia artificial, lingüística y la antropología. A partir de los resultados de estas investigaciones, se ha inducido un modelo coherente con ellas, elaborado de abajo-arriba (*bottom-up*). Se trata de un modelo riguroso, si bien no estable, siendo susceptible de sufrir alteraciones a medida que las investigaciones aportan nuevos resultados, especialmente en ámbitos previamente descuidados. En este sentido resulta notorio el cambio de paradigma que el campo está viviendo en los últimos años, progresando de una concepción mentalista (computacional, puramente cognitivista) de la psique humana a una visión corporalizada (situada, enactiva, extendida) de la misma, donde la fenomenología ha sido recuperada como el enfoque privilegiado de la filosofía de la mente.

La teoría fílmica cognitiva inicia su andadura con la publicación de *La narración en el cine de ficción* (1985), de David Bordwell. La obra sigue la tradición de los estudios narratológicos del cine de ficción, abordado previamente por corrientes como el formalismo y el lismo. Pero Bordwell recurre en ella a los avances de las ciencias cognitivas, en alza por la época, con el propósito de aproximarse a su objeto de estudio aplicando un enfoque de ingeniería inversa, que permite explicar las actividades mentales por las que el espectador dota de sentido a los materiales presentados. El autor presenta un

enfoque que no solo analiza las regularidades de las películas de ficción, es decir, los diferentes recursos narrativos y estilísticos que emplean, sino que apunta también a las actividades cognitivas del espectador sobre las que estos recursos actúan, es decir, las causas psicofísicas por las que el film es comprendido. Fundamentando su trabajo sobre las investigaciones empíricas y los modelos mentales en boga en el campo de las ciencias cognitivas, la obra de Bordwell renovó el interés por el estudio de la recepción fílmica desde postulados de las ciencias naturales.

La línea de trabajo de Bordwell se centraría esencialmente en los procesos de comprensión e interpretación cinematográfica, y sería posteriormente refinada por autores como Edward Branigan o Per Persson, trabajando todos ellos desde una perspectiva puramente cognitivista de la mente humana, que concibe la cognición como un proceso de manipulación de símbolos a través de determinadas reglas, de forma similar a como lo hace un ordenador. Pero, como apuntan Nannicelli y Taberham (2014, p. 5), los teóricos fílmicos cognitivos han seguido de forma general el gradual movimiento de las ciencias cognitivas de un enfoque centrado en la ‘cognición fría’ (operaciones mentales centradas en el procesamiento inferencial y computacional de la información) a otro orientado hacia la ‘cognición caliente’ (procesos mentales centrados en los afectos).

Siguiendo esta línea de trabajo, cognitivistas como Noël Carroll, Torben Grodal, Carl Plantinga, Greg M. Smith, Murray Smith y Ed Tan plantearían y reflexionarían durante las décadas de 1990 y 2000 sobre el nexo entre el cine y la emoción. Partiendo de la asunción de que una emoción implica un proceso cognitivo por el que el espectador juzga los materiales presentados por una obra en función de sus preocupaciones y deseos, respondiendo emocionalmente en consecuencia, los autores se interesan por aquellos elementos fílmicos que eliciten emociones, es decir, por las condiciones de la respuesta emocional. Sus trabajos convirtieron la investigación sobre la dimensión afectiva de la experiencia fílmica en una de las líneas de investigación más centrales y animadas dentro de la teoría fílmica cognitiva.

Si bien la categoría teoría fílmica cognitiva engloba a múltiples autores, con posturas e intereses diversos, todos ellos comparten un interés general por *cómo* responden los espectadores a las películas, y *por qué* responden como lo hacen. Se trata no tanto de una teoría unificada, sino, como apunta Zumalde (2011, p. 80), de

una ecléctica constelación de propuestas que buscan respuestas alternativas a las que manejaron el psicoanálisis y la filmolingüística para explica la manera en que los espectadores entienden las películas. Frente al espectador cautivo, sometido y en trance que describe el psicoanálisis, el enfoque cognitivista subraya que la respuesta del individuo ante una película tiene en gran medida una motivación racional. Frente a la idea, axiomática para la filmolingüística encarnada por Christian Metz, de que el cine conforma un sistema gramatical análogo a un lenguaje, los cognitivistas sostiene que la descodificación de los componentes formales del texto fílmico coincide *grosso modo* con los patrones más elementales de la percepción humana.

En este sentido, la teoría cognitiva es en esencia *ecológica*, como defiende Joseph Anderson (1996, pág. 10), ya que

la percepción y la comprensión de las películas se considera como un subconjunto de la percepción y la comprensión en general, y el funcionamiento de los sistemas de percepción y de la mente del espectador son vistos en el contexto de su desarrollo evolutivo.

Y *mentalista*, como apunta David Bordwell (2008, p. 44), en tanto que dirige su atención a la mente del espectador para investigar las preguntas que se plantea sobre la respuesta de los espectadores. Pero, como señalan Nannicelli y Taberham (2014, p. 8),

esto no significa que la teoría cognitiva niegue que las vidas mentales de los individuos estén conectadas a y, de hecho, influenciadas por la sociedad y la cultura. [...] Más bien, la teoría cognitiva sostiene que en la medida en que los individuos de diferentes sociedades y culturas comparten la misma arquitectura cognitiva evolucionada, podemos

suponer al menos algunas 'regularidades intersubjetivas' en la actividad mental de los espectadores.

Son estas regularidades, iluminadas por las ciencias cognitivas, las que fundamentan su reflexión sobre los procesos mentales implicados en la experiencia fílmica del espectador. En este sentido, la teoría cognitiva se aproxima al estudio de la actividad mental del espectador desde una postura *naturalista*, es decir, entendiendo que los métodos y el conocimiento de las ciencias naturales resultan centrales en dicha explicación (Smith M. , 2014). Esto no quiere decir que la teoría cognitiva pretenda responder todas las preguntas partiendo de las ciencias naturales, resultando en ocasiones más apropiado recurrir a evidencias históricas, textuales o experienciales para responder algunas de ellas. Pero sí defiende que las ciencias naturales pueden ayudar a explicar algunas de las preguntas centrales de la teoría fílmica en relación a la actividad mental del espectador durante el proceso de visionado, ya que dispone de un cuerpo de conocimientos y métodos apropiados. Se entiende en este sentido que David Bordwell (2010), el teórico fílmico más asociado a la teoría cognitiva, se defina a sí mismo como un 'cognitivista a tiempo parcial'.

A pesar de su compromiso con las ciencias naturales, cabe señalar que uno de los métodos de investigación característicos de éstas, el testeo empírico de hipótesis, rara vez es llevado a cabo en el campo de los estudios fílmicos cognitivos. De forma general, la teoría cognitiva suele trabajar sobre modelos mentales ya elaborados a partir de los experimentos llevados a cabo por las ciencias cognitivas, extrapolando sus conclusiones al hecho cinematográfico, en un intento de explicar la etiología de, por ejemplo, determinadas emociones. Los cognitivistas, por lo tanto, no suelen trabajar directamente sobre resultados *experimentales*, sino sobre reflexiones *experienciales*, que intentan explicar recurriendo a los modelos que la ciencia cognitiva ha elaborado y contrastado, en este caso sí, empíricamente.

Cierto es que, progresivamente, se ha venido desarrollado una línea de investigación empírica dentro de la teoría fílmica cognitiva, que ha empezado a realizar medidas de cuestiones perceptuales (movimientos oculares, regiones

atencionales), gestuales (expresiones faciales, posiciones de visionado), fisiológicas (actividad endocrina, salivación, sudoración) y neurológicas (EEG/MEG, PET, fMRI) de los espectadores. Esta línea de trabajo, que Shimamura (2013) engloba bajo el término *psychocinematics*, busca entender los procesos psicológicos que cimentan la experiencia fílmica a partir de la investigación empírica, es decir, mediante experimentos que analicen los diferentes fenómenos implicados a través de medidas objetivas, sistemáticas y replicables.

Pero, si bien iluminadores, estos registros no pueden superar una carencia consustancial a su método de trabajo, a saber: su incapacidad de proveer descripciones de la experiencia del espectador. De modo que necesitan ser complementadas con descripciones fenomenológicas, si se desea dar cuenta de forma completa a la experiencia fílmica de los espectadores.

La teoría fílmica fenomenológica, por su parte, modela su propuesta de la mente humana a partir de una serie de reflexiones hechas de arriba-abajo (*top-down*), partiendo del modo en que nuestra relación con el mundo es dada a la conciencia. La fenomenología en ocasiones también se interesa por describir el modo en que una obra puede causar una determinada experiencia en el espectador. Pero su interés radica en la relación intencional entre espectador y película, y no del sustrato natural (psicológico-neurológico) que la sustenta. En su característica apertura, la fenomenología reconoce como real todo aquello que forma parte de la experiencia, incluyendo experiencias que no ofrecen datos medibles. De modo que se pasa del cuerpo anatómico ‘objetivo’ de las ciencias naturales, formado por el cerebro y otros órganos, por nervios y neuronas, al concepto fenomenológico subjetivo del cuerpo vivido como lugar de la experiencia. En este sentido, la fenomenología también plantea un modelo de la mente humana, si bien caracterizado no tanto desde el punto de vista de su arquitectura cognitiva y su implementación neurológica, sino desde el punto de vista de su caracterización experiencial. Pero no es difícil de percibir que ambos cuerpos se solapan: transformaciones objetivas del cuerpo fisiológico –como el aumento en la frecuencia cardíaca– produce cambios en la experiencia subjetiva del espectador.

La fenomenología se centra en producir conocimiento descriptivo de aquello aprehensible por la conciencia. No pretende explicar cómo espectadores específicos responden a escenas específicas, sino que se interesa por la común de la experiencia entre espectadores con experiencias similares ante determinadas películas. Cabe diferenciar en este sentido entre la simple introspección y la reflexión fenomenológica. Surge como un proceso introspectivo, pero no se centra en la mera exposición de la experiencia tal y como es directamente presentada a la mente, sino que pretende revelar los aspectos invariantes de la experiencia, susceptibles de ser descubiertos, si bien habitualmente obviados, dada su naturaleza habituada. No se interesa por lo tanto por los casos *particulares*, sino por *tipos* de experiencias. Ofrece en este sentido una serie de *herramientas conceptuales* que ayudan a *describir* el modo en que el cuerpo vivido experimenta los fenómenos con los que se enfrenta.

A pesar de que el acercamiento teórico al cine desde postulados de la fenomenología se puede remontar, cuanto menos, a mediados de los cuarenta¹⁰, la teoría fílmica fenomenológica en boga en la actualidad encuentra

¹⁰ El acercamiento teórico al cine desde postulados de la fenomenología se puede remontar, cuanto menos, a mediados de los cuarenta, con la inauguración en Francia de la *filmología* (*filmologie*), un movimiento teórico que centraría sus investigaciones en la descripción de las dimensiones existenciales, psicológicas e institucionales implicadas en la producción y recepción fílmica. A pesar de su carácter interdisciplinario, el movimiento se organizaría alrededor del *Institut de Filmologie*, en cuya revista *Revue Internationale de Filmologie* publicarían sus autores más destacados, así como otros afines. Muchos de los ensayos enfatizarían la investigación empírica, resultando en buena medida pero otros se dedicarían a la investigación fenomenológica sobre la naturaleza cualitativa de la percepción cinematográfica, especialmente durante los primeros años de la revista, antes de que fuera dominada por la psicología experimental. Este acercamiento sistemático al cine desde la fenomenología se propagó a otros filósofos que no estaban directamente conectados con el movimiento. Un ejemplo significativo fue el propio Merleau-Ponty, que en 1947 publicó su ensayo “El Cine y la Nueva Psicología”, donde relacionaba la psicología Gestalt y la imagen en movimiento. El filósofo enfatizaría que el significado de una película emerge no sólo en la narración y el diálogo, sino también, y principalmente, de nuestra percepción de la conducta y el comportamiento *vivido* en el mundo, tanto de la cámara como de los actores. Un planteamiento que, indudablemente, influiría en las propuestas de Christian Metz acerca de la identificación primaria y secundaria en el cine, en su *El significante imaginario: psicoanálisis y cine* (1977), si bien Metz recurriría a la teoría psicoanalítica y la semiótica para fundamentar sus planteamientos. En cualquier caso, todavía en la década de los cincuenta, influenciado por Merleau-Ponty, el antropólogo social Edgar Morin, en su obra *El cine o el hombre imaginario* (1956), insistiría en la lógica corporal y afectiva de la experiencia fílmica, centrales en la constitución del significado de la película. Por otra parte, se percibe una base fenomenológica en los escritos del crítico francés André Bazin recopilados en el libro *¿Qué es el cine?*, publicado entre 1958 y 1962. Para el autor, la esencia fotográfica del medio sitúa al cine en una

en el libro de Vivian Sobchack *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1992) su obra seminal, abriendo las puertas a una nueva y próspera línea de reflexión. Siguiendo a Merleau-Ponty, la autora desarrolla en su libro una fenomenología existencial y semiótica de la experiencia fílmica. En este sentido, el libro de Sobchack plantea pensar el cine a través de nociones fenomenológicas tales como el cuerpo vivido (aplicado tanto a la película como al espectador), la naturaleza corporalizada –sinóptica, sinestésica– de la percepción, la reversibilidad de la percepción y la expresión, y las operaciones materiales y sensuales del aparato fílmico tecnológico (del Río, 2010, pág. 111). En lugar de plantear una relación sujeto-objeto, prevalente en otras explicaciones teóricas sobre el papel del espectador y la película en el acto de visionado, la fenomenología existencial considera al medio y al espectador como dos entidades mutuamente implicadas. Recurriendo a diferentes trabajos filosóficos, la fenomenología existencial de Sobchack no ofrece una poderosa concepción de los fundamentos de la experiencia fílmica, sino herramientas conceptuales que permiten describir dicha relación experiencial.

Si bien los autores que han seguido a Sobchack han abordado diferentes ámbitos teóricos a partir de los postulados de la fenomenología existencial, desde la teoría feminista (del Río, 2000) a la ética (Stadler, 2002), la línea de

privilegiada relación existencial con el mundo, de la que hace partícipe al espectador. En su defensa del “realismo perceptivo”, Bazin se centra en buena medida en la experiencia perceptiva y, por extensión, corporal del espectador con la película, poniendo sobre la mesa cuestiones cualitativas como las diferentes sensaciones de *presencia* en el mundo diegético alcanzadas por diferentes recursos estilísticos, así como la relación experiencial del espectador con la movilidad de la mirada que la narración fílmica propone. Propuestas de gran calado, sobre las que, por ejemplo, construye buena parte de su trabajo Jean Mitry, en su *Estética y psicología del cine* (1965). En cualquier caso, a partir de los setenta, la influencia de la fenomenología se vería radicalmente mermada a causa del “giro lingüístico” impuesto en la teoría fílmica durante las décadas siguientes. Ya en 1978, en un artículo titulado *The Neglected Tradition of Phenomenology in Film Theory*, Dudley Andrew advertía, en pleno auge del estructuralismo, la semiótica y el psicoanálisis en la teoría cinematográfica, que ésta tendía a ignorar el peculiar modo en que el significado es experimentado en el cine y la singular cualidad de la experiencia de muchas películas. En este sentido, el autor ofrecería una breve historia de los acercamientos al cine desde la fenomenología, interesada por describir las dimensiones perceptivas, sensoriales, afectivas y estéticas de la significación y el significado en la experiencia cinematográfica, una perspectiva sintética que contrasta con la orientación analítica del estructuralismo y el psicoanálisis, más interesada en descubrir los códigos y sistemas textuales que describir la experiencia concreta por los que éstos son percibidos, sentidos y dotados de valor significativo.

trabajo más fecunda abierta por la obra de Sobchack es el estudio de la sensación en la experiencia cinematográfica. Partiendo de una concepción sinestésica de la percepción humana, diferentes autores han trabajado en los últimos años sobre la importancia de la dimensión sensacional de la experiencia fílmica, especialmente el caso de aquellas sensaciones propias de modalidades perceptivas que parecen no estar directamente implicadas en el proceso de percepción cinematográfica, como el gusto, el olfato y, sobre todo, el tacto.

La propia autora se centraría en la experiencia táctil del cine en un influyente capítulo de su posterior obra *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (2004), donde apunta que la fenomenología está equipada para dar cuenta de todas las dimensiones sensoriales/sensacionales de la experiencia fílmica. La conexión entre la visión y el tacto es uno de los conceptos centrales de los trabajos de Laura Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses* (2000) y *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media* (2002), centrados en el análisis de la visión háptica. Del mismo modo, Jennifer Barker hace otra importante contribución a los estudios fenomenológicos del cine en su descripción de la interacción táctil entre el espectador y la película en su *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience* (2009), donde localiza el comportamiento táctil en tres puntos del cuerpo del espectador: la piel, la musculatura y las entrañas. Paul Elliot ofrece un interesante recorrido sobre las posibilidades sensoriales del cine de Hitchcock, en *Hitchcock and the Cinema of Emotions* (2011). Y Julian Hanich reflexiona sobre el tipo de experiencias privilegiadas por el cine de terror y de suspense, en *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers* (2012).

El progresivo encuentro entre la teoría fílmica cognitiva y la teoría fílmica fenomenológica se hace patente en estas últimas obras de la segunda corriente, así como en los recientes libros de algunos teóricos consagrados de la primera, que han actualizado progresivamente sus postulados para incluir la cuestión de la sensación en su agenda. Basta observar el sexto capítulo ("Affect and the Moving Image") de *The Philosophy of Motion Pictures* (2008), de Noël Carroll, el libro *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience* (2009), de Carl Plantinga, o el libro *Embodied Visions. Evolution, Emotion,*

Culture, and Film (2009), de Torben Grodal, para percatarse de este progresivo encuentro entre ambos enfoques, apareciendo ya en sus títulos términos habituales de la fenomenología, como ‘afecto’, ‘experiencia’ y ‘corporalizado’.

No se trata de un acercamiento que se limite al campo de los estudios fílmicos, ni mucho menos. En los últimos años las ciencias cognitivas han progresado hacia la fenomenología, interesándose por la relación entre cognición y cuestiones como la corporalidad y la enactividad. Del mismo modo, la fenomenología ha tendido hacia una progresiva naturalización de sus postulados, en un intento de nutrirse de, complementarse con y ayudar a las ciencias naturales. De modo que una perspectiva conjunta de ambos enfoques teóricos a la hora de dilucidar el modo en que el afecto es inducido por una obra cinematográfica y experimentado por el espectador cinematográfico resulta no solo comprensible, sino apropiado.

2.2. Introducción a la cinestesia

Los juicios, las creencias, las interpretaciones se suspenden: nuestra experiencia de la danza está libre de cualquier tipo de reflexión. Estamos espontánea y totalmente implicados en la forma que emerge continuamente ante nosotros, lo que aparece ante nosotros, completamente absortos en su despliegue. (Sheets-Johnstone M., 1979, págs. 3-4)

A pesar de que desde nuestra infancia aprendemos que solo hay cinco sentidos –vista, oído, olfato, gusto y tacto–, estas modalidades perceptivas solo dan cuenta de la una porción de nuestras experiencias sensoriales. Frente a estos cinco sentidos canónicos, privilegiados por su orientación hacia el exterior y su fácil localización anatómica, los seres humanos disponemos de una serie de sentidos internos cuyo cometido es controlar la situación en la que se encuentra el propio cuerpo en cada momento. En ellos se encuentra la cinestesia¹¹.

¹¹ El léxico utilizado para hacer referencia a los fenómenos sensoriales puede inducir a la confusión, dado que muchos términos suelen componerse a partir del griego ‘sensación’ (*aesthesis*). Es el caso de la ‘cinestesia’, que no debe confundirse con palabras fonéticamente tan similares como la ‘sinestesia’ (de *sin*, ‘juntos’: “imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente”, DRAE, 23.ª edición, 2014) o la ‘cenestesia’ (de *koinós*, ‘común’: “sensación general de la existencia y del estado del propio cuerpo, independiente de los sentidos externos, y resultante de la síntesis de las sensaciones, simultáneas y sin localizar, de los diferentes órganos y singularmente los abdominales y torácicos”, DRAE, 23.ª edición, 2014). En español y francés (*cinesthésie*) la confusión se hace aún más aguda que en inglés (*kinesthesia*), dado que el término cinestesia se construye a partir de la versión latinizada de la raíz griega *kino*, es decir *cino*, acercando peligrosamente el término, a nivel fonético, a la sinestesia y la cenestesia. Para embarrar aún más la serie de conceptos y términos, dado que la academia angloparlante mantiene la ‘k’ inicial a la hora de hablar de cinestesia, Sobchack (2004, pág. 67) se permite crear el neologismo ‘*cinesthetic subject*’ para caracterizar al espectador cinematográfico corporalizado, palabra que nada tiene que ver con la sensación de movimiento propio, dado que, como la propia autora señala, deriva de *cinema*, por un lado, y *synaesthesia* y *coenaesthesia*, por otro (obviamente este concepto no se usará en el presente trabajo, para evitar mayores confusiones). En otro orden de cosas, desde el punto de vista de la historia geopolítica del cine resulta revelador que las únicas palabras inglesas que etimológicamente remiten al griego *kino* pero se escriben con ‘c’ inicial son *cinema* y sus derivadas –*cinematography*, *cinerama*, *cinemascope*, etc.–, delatando esa letra la

Desde un punto de vista etimológico, el concepto *cinestesia* hace referencia al ámbito de la percepción relacionado con la sensación (*aísthesis*) del movimiento (*kino*) corporal propio. Denominado en ocasiones el “sexto sentido”, parece ser que la primera referencia conocida a un ‘sentido de la locomoción’ data de 1557, en un escrito del médico humanista italiano Giulio Cesare Scaligero. Pero la cinestesia no sería formalmente reconocida hasta el siglo XIX, periodo en el que un renovado interés por cuestiones relacionadas con la corporalidad la situaría en la agenda investigadora. En este sentido, el anatomista escocés Charles Bell hablaría en 1826 de un ‘sentido muscular’, considerándose su propuesta la primera descripción de un sistema de retroalimentación neuronal entre el cuerpo el cerebro. Setenta años más tarde, el neurofisiólogo Henry Charlton Bastian acuñaría el término ‘cinestesia’ para hacer referencia, concretamente, a un ‘sentido del movimiento’ (Dimon, 2015). Escribe Bastian en 1987:

Me refiero al conjunto de sensaciones que resultan de o son ocasionados directamente por los movimientos... cinestesia. Por medio de este complejo de impresiones sensoriales somos conocedores de la posición y los movimientos de nuestras extremidades, somos capaces de discriminar entre diferentes grados de ‘resistencia’ y ‘peso’, y por medio de él el cerebro deriva a su vez mucho de la orientación inconsciente en la realización general de movimientos. (Stillman, 2002, págs. 667-668)

Sería la primera mención al concepto de cinestesia, que para Bastian, a pesar de su raíz etimológica, también recoge la percepción de la posición corporal. Poco después, el fenómeno de la cinestesia sería desarrollado y redefinido a partir del trabajo del neurofisiólogo británico Charles Scott Sherrington, cuyos seminales estudios sobre el sistema nervioso de animales y seres humanos abriría nuevos caminos a la neurociencia moderna. En sus trabajos, Sherrington describe tres tipos de receptores: los interoceptores, que revisten las vísceras y responden a la estimulación química; los exteroceptores de los cinco sentidos clásicos, que responden a los estímulos sensoriales a

distancia; y los propioceptores, que responden a fuerzas mecánicas dentro del cuerpo. Serían estos propioceptores, situados en los músculos y las articulaciones, así como en el sistema vestibular, los encargados de fundar la cinestesia, a la que Sherrington aludiría utilizando el término propiocepción, introduciendo una confusión terminológica aun vigente.

Desde entonces, a medida que han ido desarrollándose las investigaciones en este campo, resulta complicado marcar la diferencia entre ambos conceptos. En ocasiones se presenta la propiocepción como una modalidad sensorial superior a la cinestesia, que se nutre de ella. En estos casos se considera que la cinestesia solo alude a la cuestión del movimiento, mientras que la propiocepción incluye también la percepción de la postura y el equilibrio corporal¹². En otras ocasiones se considera la propiocepción una modalidad inferior a la cinestesia, que participa en ella. En estos casos se considera que la cinestesia integra información no solo procedente de los receptores propioceptivos, sino también de otras modalidades sensoriales exteroceptivas e interoceptivas, especialmente información visual y háptica. En cualquier caso, a pesar de las diferentes interpretaciones dadas en la literatura especializada, “no hay evidencia de una distinción clara y una comprensión sustantiva de la diferencia entre la propiocepción y la cinestesia” (2009, pág. 217)¹³. De modo que, “dadas las mínimas distinciones que se pueden hacer entre la ‘cinestesia’ de Bastian y la ‘propiocepción’ de Sherrington, resulta apropiado tratar ambas palabras como sinónimos” (Stillman, 2002, pág. 668)¹⁴.

¹² Curiosamente, el DRAE (23ª edición, 2014) define la cinestesia como la “percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo”, excluyendo el término movimiento de la ecuación. Una definición que se aleja completamente de todas las propuestas especializadas, que se enfrentan precisamente por la inclusión o no del equilibrio y la posición en la definición de la cinestesia, pero que coinciden con unanimidad en la centralidad del movimiento en la definición. Por su parte, el diccionario define la propiocepción como la “percepción inconsciente de los movimientos y de la posición del cuerpo, independiente de la visión”.

¹³ Los diferentes autores se han decantado por un término u otro, en ocasiones sin hacer distinciones entre ellos, en otros casos señalando la idoneidad de uno frente a otro en función de algún matiz que consideran significativo.

¹⁴ Dado que Sherrington incluyó en su idea de propiocepción la información procedente del sistema vestibular, ampliando así el concepto para recoger también la sensación y el control del equilibrio corporal (además de la postura y el movimiento), en ocasiones se intenta distinguir la cinestesia de la propiocepción apuntando que la

Pero se puede percibir una clara distinción no tanto en su significado como en su uso, según sea abordado el fenómeno en un campo del conocimiento u otro. La influencia de Sherrington, cuya taxonomía y terminología sigue usándose hoy en día, ha llevado a que a lo largo del siglo XX, en el ámbito de la investigación psicológica y neurológica, el término cinestesia se viera progresivamente reemplazado por el de propiocepción. En cambio, la estética y la fenomenología han favorecido el concepto de cinestesia, especialmente la teoría de la danza, donde el movimiento, y la sensación de movimiento asociada, resulta la materia expresiva elemental.

Esta preferencia por el término cinestesia, frente a propiocepción, se puede entender por varias razones. Desde una perspectiva histórica, porque en el campo de la danza el concepto de cinestesia se encuentra inexorablemente vinculado al de empatía (ver apartado 5.2.2.1), cuyas primeras y seminales formulaciones tuvieron lugar precisamente en el periodo inmediatamente posterior a los trabajos de Bastian, pero anterior a los de Sherrington. El término propiocepción aun no había sido acuñado, de modo que en los casos en los que se hacía referencia a la idea de ‘sensación de movimiento’ utilizando una terminología propia de las ciencias naturales, los autores recurrían al término cinestesia, condicionando toda la literatura especializada posterior. Especialmente los fundacionales escritos del crítico de danza norteamericano John Martin, que posicionaría definitivamente el concepto de cinestesia en el centro de la reflexión estética a partir de sus escritos de los años veinte y treinta. Desde entonces, términos como ‘metacinesis’ (*metakinesis*), ‘simpatía cinestésica’ (*kinesthetic sympathy*) y ‘empatía cinestésica’ (*kinesthetic empathy*) resultan centrales en la teoría estética de la danza, mientras que el término propiocepción se ha visto marginado en dichos discursos. Al menos hasta hace una década, momento en el cual ciertos descubrimientos (las

primera no incluye dicha sensación de equilibrio (*equilibriocepción*). Por ejemplo, resulta habitual explicar que una infección del oído interno tiene impacto sobre el sentido de la propiocepción, pero no sobre la cinestesia, dado que la persona infectada puede seguir moviéndose, aunque recurriendo a su sentido de la vista para mantener el equilibrio. Por otro lado, dado que la propia raíz del término cinestesia pone el foco sobre la sensación de movimiento, frente a la percepción de la posición corporal, algunos autores consideran que la cinestesia solo hace referencia a la sensación de movimiento, mientras que la propiocepción hace referencia a ambas.

neuronas espejo, ver apartado 5.2.2.2) han supuesto un renovado interés de dicho campo de la estética hacia la neurología.

En segundo lugar, desde una perspectiva etimológica, cada término apunta a un aspecto diferente del mismo fenómeno, de modo que resulta comprensible que cada campo haya optado preferentemente por el término más sugestivo para su enfoque. El término *propiocepción* alude al tipo de receptores implicados (propioceptivos) en el proceso, poniendo por tanto el foco sobre la arquitectura fisiológica y neurológica que lo posibilita, foco de atención de las ciencias naturales. En cambio, la palabra *cinestesia* alude al tipo de *sensación* (cinética) resultante, privilegiando la dimensión fenomenológica del proceso, de especial interés en el campo de la estética. Se privilegia en este sentido no tanto las señales sensoriales que el cuerpo procesa, sino la experiencia sensacional inducida por el proceso, invitando a su caracterización fenomenológica. Esto resulta importante, porque cuando se habla de la información propioceptiva en el campo de las ciencias naturales se alude a unas señales que no tienen porqué llegar a la conciencia, como ya demostró el propio Sherrington, que caracteriza la propiocepción como el ‘sentido oculto’ (Dimon, 2015). En cambio, en el terreno de la estética y la fenomenología el centro de interés es precisamente la serie de sensaciones corporales dadas a la conciencia del individuo, es decir, que el individuo experimenta de forma consciente. Cuando la estética y fenomenología hablan de la cinestesia, se interesan por la *conciencia* de flujo cinético.

Por otro lado, al apuntar a la sensación general percibida en lugar de a los receptores concretos que la procesan, el término cinestesia enfatiza la integración en la percepción de dicha sensación con información procedente de otras modalidades sensoriales. No extraña, en este sentido, que el psicólogo perceptual James J. Gibson usara el término, a mediados del siglo XX, para definir lo que entendía como el sistema perceptual que sintetiza la información sobre la posición, orientación y movimiento del cuerpo a partir de la información procedente no solo de los receptores situados en músculos, articulaciones y ligamentos (propioceptivos), sino también de otros sistemas perceptivos, especialmente el sistema visual, sonoro y táctil. Distinguía por lo tanto Gibson la cinestesia de la propiocepción, integrando la primera información tanto

propioceptiva como exteroceptiva, especialmente visual y acústica, a la hora de proporcionar una sensación total de la posición y el movimiento del cuerpo en el espacio, no solo condicionada por los receptores internos del individuo (Foster, 2011). Esta apertura hacia la multimodalidad sensorial abre las puertas, por ejemplo, a la reflexión sobre las conexiones entre la visión y la cinestesia, apuntando hacia los efectos cinestésicos inducidos por la observación del movimiento ajeno (fundamento del capítulo 0), así como las ilusiones de automoción provocadas por la observación de un campo visual en movimiento (base del capítulo 0).

En cuarto lugar, también desde una perspectiva etimológica, el término cinestesia privilegia la cuestión del movimiento sobre otros aspectos recogidos por la propiocepción, como la posición y el equilibrio corporal. En este sentido, pone el foco sobre la dimensión *dinámica* del fenómeno, enmarcando aspectos eminentemente estáticos como la posición y el equilibrio en un discurso de marcado carácter temporal e intencional. Cuando la fenomenología se interesa por la cinestesia, no se preocupa tanto por la sucesión de posturas adquiridas por el cuerpo como por el flujo de movimientos que las conforman, es decir, por el proceso continuo e integrado de cambios de posición de las diferentes partes del cuerpo a lo largo del tiempo, articulado sobre unos determinados deseos de movilidad. Las posturas corporales resultan importantes *en sí*, desde luego, pero mucho más importante es el modo en que el cuerpo ha movilizado y/o se ha visto sometido a determinadas energías para alcanzar y mantener cada postura concreta. Del mismo modo, la fenomenología no se interesa tanto por la cuestión del equilibrio corporal en tanto que indicación de la inclinación relativa del cuerpo respecto a una serie de ejes de referencia, sino más bien por la sensación de estabilidad e inestabilidad que esta inclinación produce, y el modo en que esta sensación se entreteje con deseos de control y cambio (recuperar la estabilidad, controlar la inestabilidad, etc.). En definitiva, el uso del término cinestesia por parte de la fenomenología pone el foco de atención sobre la cuestión dinámica del proceso, entendido como un flujo de situaciones cambiantes temporalmente conectado e intencionalmente determinado. Dado que la danza, el teatro, la música o el cine se desarrollan en el tiempo, resulta apropiado atender a la variación progresiva de las sensaciones

corporales del espectador oyente, es decir, al modo en que se suceden, integran y constituyen entre sí a lo largo del tiempo, cuestión a la que alude directamente el concepto cinestesia.

En este sentido, en quinto lugar, cabe señalar que las sensaciones cinestésicas no solo tienen que ver con la integración dinámica de las sensaciones propioceptivas, es decir, con las sensaciones de movimiento corporal *ejecutado*. Sino también con las sensaciones relacionadas con la *potencialidad* de dicho movimiento, es decir, con su preparación y posibilitación. Por lo tanto, no hace falta que el individuo se mueva físicamente para que tenga sensaciones cinestésicas. El individuo puede mantener una posición estable, lo que conlleva una situación propioceptiva constante, y aún así sentir cambios cinestésicos en su propio cuerpo. Un ejemplo paradigmático son las sensaciones cinestésicas vinculadas a episodios emocionales, ya que éstas resultan relevantes antes de que el movimiento potencial se haga real, e incluso en los casos en que dicho movimiento nunca se realiza. La tristeza, por ejemplo, generalmente inhibe la acción, siendo habitual que no venga acompañada de ningún movimiento, más allá de algún sutil cambio en la postura corporal. Pero a pesar de no alentar ningún movimiento, cualquier tipo de tristeza, incluso una leve decepción, presenta algún grado de dolorosa presión en el pecho y la garganta, una opresión acompañada de una pérdida de concentración y sobre todo de energía corporal, que hace todo el cuerpo se sienta débil. La pérdida de tensión muscular conlleva una victoria de la gravedad sobre el cuerpo, que se percibe pesado, empujado hacia abajo. Una fuerza exterior parece comprimir el cuerpo, empequeñecerlo. De forma que, en caso de realizarse el más mínimo desplazamiento, éste parece exigir un gran esfuerzo, la movilización de una gran cantidad de energía, que además nunca se proyecta de forma abrupta, sino sostenida. Pero incluso cuando este movimiento nunca se produce, el individuo sigue sintiéndose cinestésicamente pesado, aletargado, concentrado, falto de energía. El concepto cinestesia, por lo tanto, alude a toda una serie de sensaciones dinámicas generales que van más allá de la posición relativa de las partes del cuerpo en cada instante, dando cuenta de todas las sensaciones asociadas con el movimiento propio, aunque el cuerpo del individuo no se haya movido físicamente un ápice. Este aspecto de

la cinestesia resulta especialmente interesante desde el punto de vista de la estética, ya que, por ejemplo en el caso del cine, si bien los movimientos físicos de un espectador pueden ser despreciables a la hora de caracterizar su reacción ante una película que le afecta, sus sensaciones cinestésicas se imponen como una dimensión significativa de su experiencia fílmica.

Finalmente, al poner el foco sobre la cuestión del movimiento, el término cinestesia alude directamente a los patrones o *esquemas motores* que fundamentan la actividad física humana, más concretamente a la relación fenomenológica del individuo con dichas rutinas. A lo largo de la vida, mediante la repetición de tareas motoras, el cuerpo internaliza progresivamente patrones de movimiento susceptibles de ser puestos en marcha de forma automatizada. Estas habilidades motoras se almacenan progresivamente en la memoria procedimental, pudiendo ser recuperadas automáticamente para ser utilizadas en la ejecución de procedimientos como andar o conducir. El acceso y la ejecución de estas habilidades se realizan sin la necesidad de una atención o control conscientes, lo que permite al individuo prestar atención a otras cosas en lugar del movimiento mismo, como hacia dónde andar, en lugar de cómo andar, o en qué escribir, en lugar de cómo escribir. De modo que, a menos que surja algún imprevisto, la operación motora se realiza a un nivel subcortical, automático. En este sentido, el uso del término cinestesia por parte de la fenomenología, al incidir sobre la cuestión de las percepciones conscientes asociadas con el movimiento corporal, invita a reflexionar sobre la relación sensible del individuo con las propias rutinas motoras que ejecuta, atendiendo al grado de automatización con el que las desarrolla, y la posibilidad de su extrañamiento. Estas rutinas están además culturalmente connotadas, es decir, cargadas de significado simbólico, lo que lleva a Deidre Sklar (1991) a señalar que el análisis cinestésico resulta una metodología crucial en la comprensión de las diferencias culturales no solo en el ámbito de la danza, sino en todos los aspectos de la actividad cotidiana.

Por todo ello, si bien en ocasiones se aludirá a la propiocepción, especialmente en aquellos apartados donde se discuten cuestiones de carácter anatómico y neurológico, de aquí en adelante en este trabajo se privilegia el uso del término cinestesia a la hora de hablar sobre la sensación de

movimiento corporal del espectador cinematográfico. En este sentido, la perspectiva adoptaba al respecto a lo largo del texto, así como la terminología descriptiva utilizada, parte esencialmente de los trabajos de la filósofa Maxine Sheets-Johnstone, de larga trayectoria en la reflexión sobre la estética de la danza. Según la autora, la cinestesia es “una modalidad sensorial fundamental, esencial” en los seres humanos, que da cuenta de “la sensación que tenemos de nuestro propio movimiento y su dinámica energética espacio-temporal” (2012, pág. 389). Se trata de una modalidad sensorial que, a pesar de su prevalencia filo y ontogenética, ha resultado tristemente ignorada por muchos discursos filosóficos y científicos sobre la corporalidad. Craso error, según la autora, dado que “las discusiones del cuerpo y del movimiento que omiten la cinestesia de su registro omiten la sustancia misma de la vida y la naturaleza cualitativa de esa sustancia. Omiten la animación” (Sheets-Johnstone M. , 2009, pág. 218).

Como ya se ha anticipado, el carácter dinámico de la cinestesia es esencial para entender el modo en que la fenomenología aborda dicho fenómeno. Según la autora, “como su etimología indica, la cinestesia, en su sentido primario, es decir experiencial, denota conciencia del *movimiento*, por lo tanto conciencia de *dinámicas*, por lo tanto conciencia de un *flujo cinético cualitativamente sentido*” (Sheets-Johnstone M. , 2009, pág. 218). Es decir, las experiencias cinestésicas no dan cuenta meramente de cambios en la *posición* corporal, del mismo modo que el movimiento no se puede entender como un cambio de posiciones, sino que da cuenta precisamente del proceso dinámico que implica ese cambio, por el que ese cambio se desarrolla. “La conciencia cinestésica”, apunta en otro texto Sheets-Jonhstone (2011, pág. 142), “es fundamentalmente la conciencia de una dinámica cinética en desarrollo”. En este sentido, diferencia Sheets-Jonhstone (2012, pág. 395) entre sensaciones, entendidas como un fenómeno puntual, y experiencia cinestésica, de carácter marcadamente dinámico:

La cinestesia es [...] una modalidad sensorial básica para el arte de la coreografía y el arte de la danza. [...]La experiencia cinestésica no es una cuestión de sensaciones, sino una cuestión precisamente de dinámicas. [...] Las sensaciones son espacialmente puntillistas y temporalmente

puntuales –una picazón, una sacudida, un destello de luz, un empujón, y así sucesivamente [...]. Ciertamente, un bailarín puede encontrar que el cambio en la colocación de su pie o la posición de su torso, según especifica el coreógrafo, evoca una sensación postural diferente. Pero esa experiencia *postural* es precisamente la clave. Experimentar sensaciones con respecto a las posiciones corporales no es lo mismo que experimentar la dinámica del movimiento [...]. Cuando nos movemos, sentimos la dinámica de nuestro movimiento cinestésicamente; *sentimos* la dinámica de una forma en desarrollo.

Sheets-Jonhstone entiende la conciencia cinestética como “un flujo dinámico que originalmente experimentamos *cualitativamente*” (2011, pág. 151). Apunta que todo movimiento se caracteriza porque viene acompañado por una experiencia cualitativa distintiva, que hace que todas las variaciones de un mismo movimiento resulten “inmediatamente distintivas *como variaciones*” (2011, pág. 142). Esta experiencia cualitativa está constituida por una serie de “dinámicas inherentes al movimiento”, de *cualidades* (en tanto que *qualias*, propiedades subjetivas de la experiencia), a partir de cuya combinación integrada queda definida la experiencia del movimiento en su totalidad (2011, pág. 142). Todas ellas integradas, infundidas, por la fuerza o energía que posibilita el movimiento, que pone el movimiento en movimiento. Así, según Sheets-Jonhstone (1979, pág. 50):

Si nos fijamos en el fenómeno del movimiento, en su aparición pura desvinculada de cualquier condición afectiva o práctica, el movimiento aparece como una *revelación de fuerza*; aparece en y por sí mismo como potencia o energía. Todas las cualidades del movimiento son, por tanto, descriptibles en relación con el fenómeno global de la fuerza: cada cualidad describe una particular y aparente del movimiento como una revelación de fuerza.

En este sentido, señala que todo baile, aunque se puede aplicar a cualquier secuencia de movimientos, “crea un flujo altamente individualizado de fuerza virtual en términos de las fuerzas totales mismas, y también en términos de la temporalidad y espacialidad única creada por las fuerzas” (1979, pág. 128). Concretamente, la experiencia del movimiento se caracteriza, según

la autora, por combinar cuatro dimensiones básicas, cuatro s cualitativas primarias, que tienen que ver con la tensión implicada en el movimiento, y su desarrollo en el espacio y en el tiempo. Estas cuatro dimensiones son la cualidad tensional [*tensional quality*], la cualidad lineal [*linear quality*], la cualidad amplitudinal [*amplitudinal quality*]¹⁵ y la cualidad proyeccional [*projectional quality*]. Conviene ahondar un poco en cada una de ellas, antes de continuar.

La cualidad tensional hace referencia a “la cantidad de esfuerzo ejercido por el cuerpo a través de la contracción muscular” (1979, pág. 51). Es decir, la sensación aparente del esfuerzo que el movimiento implica para el agente que lo ejecuta. Cuando la cualidad tensional se revela, es la propia fuerza que infunde el movimiento la que se hace presente. La cualidad tensional existe solo al ser proyectada en y a través del movimiento, y cualquier movimiento particular desvela una cualidad tensional particular, que se disipa a lo largo de su ejecución. El punto importante es que, fenomenológicamente, la cualidad tensional está ahí, inmediatamente evidente en el movimiento. Es “la intensidad o magnitud de la fuerza específica siendo proyectada, su fortaleza, vigor o potencia” (1979, pág. 52).

Es importante subrayar el aspecto aparente de esta dimensión del movimiento, ya que lo que aparece como cualidad tensional en cualquier revelación de fuerza no es la contracción relativamente fuerte o relativamente débil del cuerpo, sino el esfuerzo aparente implicado tal y como es revelado por el movimiento ejecutado. Como apunta la autora, cuando habla de cantidad de fuerza o energía “no se refiere a una cantidad contenida, estática realizada por el cuerpo, sino a la dinámica manifiesta de la propia proyección” (1979, pág. 52). Por ejemplo, un acróbata cuando realiza una voltereta aérea debe movilizar una gran cantidad de energía y realizar un significativo esfuerzo para elevar su cuerpo por los aires y realizar una contorsión que resulte precisa

¹⁵ Cabe señalar que, si bien la autora inicialmente utilizaba el término ‘cualidad de área’ [*areal quality*] para hacer referencia a esta estructura del movimiento (1979) (2011), posteriormente se ha decantado por el término ‘cualidad amplitudinal’ [*amplitudinal quality*] para designarla (2012), término usado de aquí en adelante en este trabajo.

espacial y temporalmente, antes de volver a aterrizar sobre el suelo. Sin embargo, la fuerza aparentemente implicada en el movimiento no es necesariamente grande: puede parecer que ‘flota’ con facilidad por los aires, sin especial dificultad; o puede revelar un esfuerzo enorme en la realización, incluso mayor de la que el acróbata ha movilizadado en la ejecución. De modo que hay que tener en cuenta la diferencia entre la fuerza o tensión real necesaria para ejecutar un movimiento, y la cualidad tensional que revela. En este sentido, “la cualidad tensional proyectada es la propia fuerza misma que está siendo revelada” (1979, pág. 52), pero desde un punto de vista estético, es decir, en tanto que esfuerzo revelado, y no necesariamente realizado.

La cualidad lineal y la cualidad amplitudinal espacializan el movimiento, dado que determinan el modo en que el movimiento se relaciona con el espacio, tanto el espacio del propio cuerpo como el del entorno circundante. La cualidad lineal hace referencia a la direccional que la fuerza impone sobre el cuerpo y el espacio. Tiene dos aspectos: el diseño lineal [*linear design*] del cuerpo al moverse, y el patrón lineal [*linear pattern*] creado por el cuerpo cuando se mueve en el espacio. El *diseño lineal* tiene que ver con los contornos del cuerpo, siendo “la actitud direccional que el cuerpo proyecta al moverse” (1979, pág. 53), es decir, la línea que los segmentos corporales hacen solos o en combinación, y la línea que el cuerpo presenta en su conjunto, a lo largo del movimiento. Puede ser vertical (al andar), horizontal (al arrastrarnos por el suelo), curva (al realizar una voltereta), torcida (al girar la cabeza para mirar hacia atrás), diagonal (al inclinarnos hacia adelante), etc. Incluye tanto las partes del cuerpo que se mantienen estáticas como las partes que se mueven, dando cuenta de la configuración corporal completa durante el movimiento en tanto que forma compuesta por líneas en el espacio. Por ejemplo, las piernas y el torso pueden mantenerse en posición vertical mientras que los brazos se mueven secuencialmente de arriba abajo, creando una cualidad lineal de trazos rectilíneos cruzados, donde el diseño lineal del cuerpo “es la configuración direccional total de la fuerza motriz: la verticalidad ‘constante’, la curvilinealidad ‘variable’” (1979, pág. 53).

Por su parte, el *patrón lineal* del movimiento es el resultado de la dirección en la que el cuerpo, en tanto que fuerza en movimiento, se proyecta

en el espacio. Por ejemplo, el movimiento de un atleta en carrera de 100 metros lisos se caracteriza por desarrollar un patrón lineal frontal, rectilíneo y horizontal; un esquiador en una prueba de eslalon traza un patrón lineal rectilíneo, diagonal y en zig-zag; y el movimiento más elemental de un gimnasta en barra fija es frontal, curvilíneo y circular (sobre un eje, la propia barra). El patrón lineal da cuenta tanto de la forma del trazo de la *estela* del movimiento, esa línea imaginaria que deja tras de sí, como del *vector direccional* del movimiento, esa línea imaginaria que traza su rumbo futuro, que se anticipa.

Un aspecto de la cualidad lineal que debe mencionarse, y no es totalmente parte del diseño lineal o del patrón lineal, es el *foco* [*focus*]. El foco crea una línea inexistente de los ojos a su punto de contacto direccional. El foco es un aspecto direccional del movimiento, pero peculiar, en tanto que no da cuenta de un movimiento en sí, sino de la dirección de la mirada. Podría describirse como una línea pretendida pero no trazada que, por contraste o por énfasis, influye en la espacialidad total creada por cualquier movimiento. Por ejemplo, si una bailarina se mueve en una línea recta hacia adelante, pero mantiene los ojos fijos en el suelo, además del diseño vertical del cuerpo y el patrón lineal recto hacia adelante del movimiento, se crearía una línea direccional hacia abajo, estableciéndose una tensión entre ambas trayectorias, que cualifica el movimiento de una determinada manera. En cambio, si los ojos se centraran hacia la misma dirección que el movimiento, el patrón lineal recto hacia adelante quedaría enfatizado.

Una tercera cualidad del movimiento como revelación de fuerza es la amplitudinal, que hace referencia al alcance o extensión espacial de la fuerza, en el cuerpo y el entorno. Mientras la cualidad lineal que creamos con el movimiento es el aspecto *direccional* de éste, la cualidad amplitudinal es el aspecto *magnitudinal* (2011, pág. 147). Como la cualidad lineal, tiene dos aspectos: el diseño amplitudinal [*amplitudinal design*] y el patrón amplitudinal [*amplitudinal pattern*]. El *diseño amplitudinal* del cuerpo tiene que ver con la expansividad o contractividad corporal de la persona que ejecuta el movimiento, dependiendo de la amplitud del cuerpo en tanto que centro de la fuerza, como vehículo a través del cual esta fuerza se expresa. Si la forma

creada por el cuerpo es pequeña y compacta, por ejemplo, el diseño amplitudinal del cuerpo resulta contraído, contenido, limitado; y viceversa. Por otro lado, el *patrón amplitudinal* del movimiento puede ser entre intensivo y expansivo, contenida o difusa, dependiendo de la amplitud de la fuerza proyectada en el entorno. Conviene diferenciar ambos aspectos, porque si bien relacionados, no se determinan mutuamente. Así, un movimiento con un diseño corporal contraído, pero ejecutado con intensidad, puede crear un patrón amplitudinal expansivo, que hace reverberar el movimiento en el espacio mucho más allá de los confines del cuerpo. Y un movimiento expansivo, pero controlado en su ejecución, especialmente en su tramo final, puede en cambio crear un patrón amplitudinal intensivo, donde la energía del movimiento queda contenida espacialmente en los bordes del cuerpo que lo ejecuta.

La cualidad final del movimiento en tanto que revelación de fuerza es la cualidad proyeccional, la manera en que se proyecta la fuerza desde el punto de vista de la liberación de la energía. De forma general, si bien existen infinitas variaciones y combinaciones posibles, se puede hablar de (1) proyecciones abruptas [*abrupt*], súbitas, por las que la energía es liberada de un golpe, impetuosa y, por tanto, rápidamente; (2) proyecciones sostenidas [*sustained*], contenidas, por las que la energía es liberada de forma continua y controlada a lo largo de toda la trayectoria del movimiento; y (3) proyecciones balísticas [*ballistic*], inercial, liberándose la energía de un golpe para luego dejar que fuerzas contrarias como la gravedad lo desaceleren progresivamente (1979, pág. 56). La cualidad proyeccional determina la temporalidad del movimiento, ya que marca el modo en que la energía es liberada a lo largo del tiempo.

Hay que apuntar que, si bien la fuerza que el cuerpo está proyectando tiene una cualidad tensional específica, está no está predeterminada por la cualidad proyeccional. En este sentido, a veces se asume erróneamente que un movimiento brusco es siempre vigoroso, sacrificado, y que un movimiento sostenido es débil, fácil, cuando puede ser completamente al contrario: no es difícil comprobar que se puede “lanzar” un golpe, por ejemplo, sin especial esfuerzo, más allá del inicialmente requerido para iniciar el movimiento; y en muchas ocasiones controlar el movimiento lento, sostenido, del cuerpo puede

exigir un esfuerzo inmenso. Como apunta Sheets-Johnstone (1979, pág. 56), “dada cualquier cualidad tensional que representa una potencia de fuerza específica a ser proyectada, la proyección puede ser de cualquier forma deseada”.

Además, fenomenológicamente, cualquier proyección de una fuerza crea un tipo particular de relación con el entorno circundante, en tanto que espacio penetrado o precipitado por la fuerza liberada. El espacio circundante se interrelaciona con el movimiento, al permitir y exigir determinadas proyecciones de la fuerza. Si la fuerza se proyecta vigorosa y abruptamente, puede ser aprehendido como un movimiento que corta o penetra un espacio resistente u oponerse; si se proyecta de una manera delicada y sostenida, el movimiento puede ser aprehendido como una acción corporal que se desliza a través de un espacio flexible o etéreo; si se proyecta de una manera balística, puede entenderse que está actuando contra una fuerza contraria en un espacio coaccionador. En este sentido, la autora adscribe al espacio circundante una determinada *textura* [*texture*], generalmente creada o revelada (en el baile) a través del propio movimiento. Sheets-Johnstone encuentra tres tipos de texturas espaciales esenciales posibles: (1) una textura resistente [*resistant*], que actúa como una fuerza estable que bloquea el avance; (2) una textura flexible [*pliant*], que permite la progresión del movimiento; y (3) una textura fuerte [*resilient*], que se opone activamente al movimiento.

Resulta obvio, en cualquier caso, que no existe una relación absoluta de estas texturas con ninguna cualidad proyeccional concreta. Así, por ejemplo, un movimiento balístico puede crear un espacio flexible, resistente y fuerte según la energía liberada se mitigue paulatina, progresiva o repentinamente. Por otro lado, a lo largo de un baile y otra sucesión de movimientos no hay una textura espacial constante, sino “texturas perpetuamente cambiantes, del mismo modo que hay proyecciones de fuerza cambiantes” (1979, pág. 126), si bien puede imponerse algún tipo de textura espacial sobre otras, haciéndose onnipresente.

De modo que, según la autora, todo movimiento puede describirse desde un punto de vista cinestésico en función de estas cuatro s interconectadas, es

decir, a partir de su cualidad tensional, lineal, amplitudinal y proyeccional. La autora ofrece un interesante ejemplo, a partir del movimiento concreto de ‘andar con paso firme’:

Encontramos en esta forma de caminar una calidad tensional que es firme y dura. Tenemos un sentido de nuestro cuerpo y de nuestro modo de andar como firme y fuerte. Nos encontramos con una calidad proyeccional que podríamos describir en términos de una aglutinación aguda e incluso precipitada, o plana y pesada; en cualquier caso, nuestra proyección de la fuerza es medida, resuelta, deliberada. Encontramos cualidades lineales descriptibles en términos de contornos corporales en línea recta y trayectorias de movimiento en línea recta, sin desviaciones lineales directas en cada caso. Nos encontramos cualidades amplitudinal descriptibles en términos de una espacialidad corporal controlada pero sin restricciones, es decir, un rango de movimiento controlado pero sin impedimentos a medida que tallamos un espacio sin obstrucciones. Todas estas cualidades se fusionan en el fenómeno global que imaginamos: ‘caminar con paso firme’. (Sheets-Johnstone M. , 2011, pág. 147)

Resulta importante tener en consideración al menos dos advertencias que Sheets-Johnstone anota en sus textos. En primer lugar, que ninguna cualidad existe por separado del resto, de modo que el carácter cualitativo general de cualquier movimiento es un compuesto de todas estas dimensiones. Los aspectos cualitativos del movimiento son separables únicamente de forma reflexiva, es decir, analíticamente, después de los hechos. Pero en la experiencia forman parte de un mismo fenómeno dinámico cualitativamente sentido. De modo que la definición particular de una cualidad afecta a la definición particular de las otras cualidades. Por ejemplo, el carácter lineal de un movimiento no existe aparte de la tensión requerida para proyectar la línea, el área desplazada en la creación de la línea, o la manera en la que se proyecta la línea. Concluyendo la autora que “todas las cualidades del movimiento están unidas internamente entre sí en y a través del movimiento” (1979, pág. 51).

En segundo lugar, la autora advierte que los términos utilizados para definir la gama de posibles estados de una cualidad no deben ser considerados como polarizados y exclusivos, de forma que, por ejemplo, si un movimiento no

es de contracción entonces deba ser de expansión, si la fuerza proyectada no es vigorosa deba ser flácida, etc. Pero el lenguaje cotidiano resulta insuficiente para describir todas las innumerables cualidades intermedias que pueden ocasionarse. Es decir, pueden darse, pero el vocabulario para expresar estas cualidades del movimiento es deficiente, lo que las hace, en buena medida, inexpresables. Debido a que el vocabulario es limitado, a menudo se recurre a términos cuantitativos, aplicando comparaciones de cantidad, como “*más contraído*”, “*tensión moderada*” o “*rango más pequeño*”. Pero la trampa cuantitativa se puede evitar en parte relacionando un aspecto cualitativo de la fuerza con la fenomenal al completo, de modo que la descripción del resto de dimensiones del movimiento ayude a la definición de cualquiera de las cualidades concretas.

Hasta aquí se ha hablado de las dimensiones cualitativas de todo movimiento. Pero los movimientos nunca son aislados, sino que siempre están integrados en una secuencia continua de movimientos encadenados, un “flujo espacialmente unificado y temporalmente continuo de fuerzas” (1979, pág. 103). Los movimientos convierten el cuerpo-en-el-espacio en una “forma-en-realización” [*form-in-the-making*] (1979, pág. 103), en continuo desarrollo, porque no existe interrupción posible, sino solo cambio de movimiento. Fenomenológicamente, moverse es cambiar las relaciones cualitativas. Cuando un movimiento se ha completado, ya no puede continuarse. Repetirlo o incluso prolongarlo implica realizar un nuevo movimiento, movilizándolo una nueva cantidad de energía, que crea una determinada tensión corporal, proyección temporal, etc. Debido a que un nuevo movimiento cambia una, varias o todas las cualidades anteriores de fuerza, afecta a la línea dinámica. Pero a la vez cada nuevo movimiento surge de las condiciones establecidas por el movimiento anterior, porque “el final de cualquier movimiento es *a la vez término y preparación*” (1979, pág. 103). De modo que el cambio es un nexo de unión interno entre un movimiento y otro, de un movimiento a otro que le sucede. En este sentido, apunta la autora (Sheets-Johnstone M. , 1979, págs. 103-104):

Cada aspecto cualitativo del movimiento actual contiene en sí mismo su cualidad futura. Debido a que lo nuevo crece de lo viejo, dado que el

movimiento no es meramente sobreañadido, el cambio se relaciona con el flujo cualitativo internamente regulado del movimiento. El flujo no es una monotonía del movimiento, sino una interacción dinámica de fuerzas que suben y bajan, retroceden y se expanden, que tienen cambios bruscos de dirección, que ahora son vigorosos, ahora flácidos, y así sucesivamente. Esta interacción de fuerzas describe las interrelaciones cualitativas dentro del movimiento, los cambios que crean el flujo dinámico.

Los movimientos no se constituyen como una sucesión de momentos puntuales, sino como un flujo dinámico en desarrollo y, en buena medida, indivisible, si bien se pueden marcar cambios en su desarrollo. Este flujo dinámico siempre presenta un ritmo, en ocasiones más ordenado, en otras más desordenado. Cuando el ritmo presenta determinado orden apreciable, se puede matizar en función de su intensidad y tempo, de igual modo que en la música. Desde el punto de vista de su intensidad, revelada por la tensión implicada y la extensión espacial producida, la línea de movimientos puede variar entre una intensidad débil (*piano*) y fuerte (*forte*), puede concatenar un movimiento fuerte con otro débil (*forte piano*) y viceversa (*piano forte*), puede debilitarse o intensificarse progresivamente (*decrescendo* o *crescendo*), o súbitamente (*piano súbito*, *forte súbito*), etc. Del mismo modo, desde el punto de vista del tempo, puede adoptar diferentes velocidades (*adagio*, *andante*, *allegro*, *presto*, etc.), así como aumentar (*accelerando*) o disminuir progresivamente (*rallentando*), entre otras variaciones posibles. Así, por ejemplo, a lo largo del tiempo, en la línea dinámica del movimiento pueden concatenarse movimientos diferentes pero siempre de cualidad proyeccional sostenida, pueden sucederse movimientos progresivamente más extensivos en su cualidad amplitudinal, o pueden variar de una drástica rectitud a un marcado carácter curvilíneo. En todos estos casos la experiencia cinestésica será diferente, y su relación con el contexto en el que dichos movimientos se ejecutan determinará su sentido.

Esto resulta especialmente interesante si se tiene en cuenta que toda serie de movimientos crea *persistencias* y *expectativas* cinéticas “incrustadas en el flujo y reflujo cinético del movimiento propio tal y como es creado y constituido”, las cuales, en palabras de Sheets-Johnstone (2011, pág. 160),

“impregnan la dinámica cinética global –el estilo distintivo del movimiento– a medida que se desarrolla”. Si bien siempre presentes, en los casos en que los movimientos se organizan rítmicamente estas expectativas resultan especialmente palpables, presentes fenomenológicamente, para el agente que las ejecuta (y el que las observa), pudiendo por lo tanto ser respetadas, retorcidas con ingenio, quebradas drásticamente, etc. Y todo ello influye en la experiencia fenomenológica del flujo dinámico de movimientos.

Finalmente, resulta habitual que el individuo ordene el flujo de movimientos en frases, del mismo modo que lo hacen los coreógrafos y los músicos. Es decir, a pesar de que el flujo se desarrolle como un *continuum* de sensaciones, el individuo generalmente siente que este flujo se divide en diferentes porciones con cierta unidad propia, es decir, con una coherencia interna que las distingue de la porción anterior y posterior. La frontera entre una frase y otra en muchos casos es difícil de establecer objetivamente, ya que no depende tanto de los movimientos integrados en cada frase como del modo en que dicha serie de movimientos se integra en el flujo dinámico completo. En cualquier caso, depende esencialmente del modo en que el cuerpo libere la energía a lo largo del tiempo, estableciéndose las fronteras en aquellos puntos de la línea dinámica donde se produce un cambio energético significativo, lo que generalmente ocurre en las pausas que permiten al actor/espectador coger aire, movilizar nuevas energías, e iniciar otra serie de movimientos. Desde luego, una frase puede constituirse a partir de un único movimiento alargado, sea este sostenido, abrupto o balístico. En estos casos el espectador siente el movimiento concreto como una unidad en sí misma, con un inicio y un fin marcados, tras el cual se produce una pausa en la liberación de energía. Pero una frase también puede combinar una sucesión de movimientos que, dependiendo de sus cualidades, especialmente de su cualidad proyeccional, produce unas sensaciones u otras.

Grosso modo, e inspirándonos libremente en el trabajo del musicólogo cognitivista Rolf Inge Godøy (2010), se pueden distinguir dos tipos fundamentales de frases: prolongadas e iterativas. Las frases prolongadas combinan una serie de movimientos sostenidos donde el esfuerzo realizado es *continuo* a lo largo de la frase, es decir, la energía se libera de forma paulatina y

seguida, sucediéndose los movimientos sin marcados límites entre ellos. La posición final de un movimiento y la inicial del siguiente resultan difíciles de concretar, extendiéndose la energía y el impulso cinético de uno a otro de forma constante. La sensación resultante es de una prolongación en la liberación energética, como una alargada expiración donde los pulmones van progresivamente vaciándose de aire. El espectador siente que su cuerpo es balanceado a lo largo de la serie de movimientos, quedándose progresivamente sin fuelle. Por otro lado, las frases iterativas combinan diferentes movimientos abruptos y/o balísticos donde el esfuerzo realizado es *discontinuo*, es decir, la energía se libera en forma de pulsos, sucediéndose los movimientos con marcados límites entre ellos. La posición final de un movimiento y la inicial del siguiente resulta fácil de discernir, exigiendo cada nuevo movimiento una rápida movilización de nuevas energías para su realización. La sensación resultante es de una liberación energética entrecortada, como una serie de cortas y rápidas expiraciones donde los pulmones van vaciándose de aire mediante pequeñas ráfagas. El cuerpo del espectador es zarandeado de un lado a otro con fuerza, en una serie de potentes liberaciones energéticas que acaban por resultar extenuantes. Además, las frases prolongadas e iterativas pueden venir puntuadas según el modo en que se module la liberación energética a lo largo de los movimientos que las integran. Así, por ejemplo, en una frase prolongada un movimiento más intenso puede sentirse como una cresta dentro de la línea dinámica, y una frase iterativa puede terminar con un movimiento abrupto más intenso que rompe definitivamente la serie. En cualquier caso, la combinación de movimientos en frases conlleva que las sensaciones resultantes sean diferentes a la que correspondría a la suma de las partes, dado que resultan diferentes tanto en términos biomecánicos como cinestésicos.

La distinción de las diferentes cualidades que constituyen la experiencia cienstésica, así como los principios que rigen su desarrollo combinado a lo largo del tiempo, resultarán útiles como herramienta de análisis a la hora de describir la dimensión cinestésica de la experiencia fílmica, especialmente en el caso del cine de acción hongkonés, que, como se verá, se caracteriza por la variedad y amplitud de las experiencias cinestésicas inducidas.

3

El cine de acción en Hollywood y Hong Kong

3.1. El 'cine de acción' como categoría genérica

Si bien un término omnipresente en la jerga de la industria y la crítica cinematográfica, el 'cine de acción' se presenta como un concepto confuso y contestado. Generalmente considerado un género cinematográfico, su recurrente mención mediante términos como 'cine de acción-aventura', 'thriller de acción', 'fantasía de acción', 'géneros de acción', 'acción/espectáculo' o '*blockbuster* de acción', entre muchos otros, permite comprobar la importancia y maleabilidad de una "forma cinematográfica" (Tasker, 2004, pág. 3) que, en palabras de Arroyo (2000, pág. v), "no acaba de constituir un modo pero excede los límites de un género".

Neale (2000) señala que ya desde los años diez, el cine de 'acción-aventuras' "siempre ha abarcado una variedad de subtipos: películas del oeste, de 'capa y espada', películas bélicas, películas de catástrofes, operas espaciales, películas de época, películas de safari, películas de la selva, y así" (pág. 55), resultando "un ejemplo claro de la propensión de Hollywood a la hibridación y el solapamiento genérico" (pág. 52). Tasker (2004) señala que el término 'cine de acción-aventura', habitual en los discursos críticos e industriales, da cuenta de dos parámetros distintos aunque habitualmente combinados, pudiéndose distinguir entre la 'acción', que describe como un modo de orientar y filmar la historia, y la 'aventura', que indica y erige expectativas temáticas concretas, si bien amplias. Así, la autora entiende la 'acción' en el cine como una serie de "cualidades cinematográficas, una forma transgenérica de contar una historia más que elementos específicos de la historia" (pág. 8).

De ahí que, como apunta Welsh (2000, pág. 170), uno de los problemas a la hora de constituir el cine de acción como género haya sido, precisamente, que "las películas de acción habitualmente interfieren con otros géneros", citando el cine de catástrofes, de ciencia ficción, de espionaje y criminal. Resulta imposible, por lo tanto, encontrar un 'cine de acción' *puro*, dado que

los propios marcos del cine de ficción, en el que se inserta y despliega la acción, exige unos elementos temáticos que siempre se encuentran vinculados a otros géneros, donde son y/o han sido presentados y explorados con mayor detenimiento. Esto explica que, en un fundacional compendio de textos de la revista británica *Sight & Sound*, de título *Action/Spectacle Cinema* (Arroyo, 2000), se incluyan discusiones de películas de fantasía, de terror, de temática criminal, de ciencia ficción e incluso una de corte romántico.

Estas cuestiones ilustran la dificultad de demarcar los parámetros genéricos del cine de acción, si bien cabe forzar una definición a partir de sus características más sobresalientes. Conviene comenzar por una aclaración: cuando se habla *acción* en el ‘cine de acción’, se está haciendo referencia a la *acción física* llevada a cabo por los personajes dentro del relato, que sobresale como característica central en las películas susceptibles de ser catalogadas bajo dicha etiqueta. La RAE ofrece interesantes definiciones del concepto ‘acción’. Señala que, en las obras performativas (donde hay un orador, un cantante, un actor), se entiende por acción al “conjunto de actitudes, movimientos y gestos que acompañan la elocución o el canto”, identificando por lo tanto la acción con la actividad física, en contraposición a la actividad verbal. Esto queda implícitamente recogido en las tres primeras acepciones del término ‘acción’, donde se define como el “ejercicio de la posibilidad de hacer”, el “resultado de hacer” o el “efecto que causa un agente sobre algo”. Siguiendo estas ideas, los personajes del ‘cine de acción’ *hacen* más que *dicen*, llevando a cabo acciones físicas en su entorno.

Pero no se trata de cualquier tipo de acción física, sino de una *acción impositiva*, intencional, esforzada. El cine de acción es un cine fundamentado en la *volición* y el deseo de “*pasar a la acción*” (O'Brien, 2012, pág. 1). Las historias del ‘cine de acción’ giran en torno a personajes en constante conflicto físico con su entorno material y humano, al que se enfrentan persistentemente en un intento de dominarlo, vencerlo, superarlo. Sus escenas más representativas comparten una común: el ‘enfrentamiento’ del personaje a algún tipo de adversidad y/o adversario.

Las acciones de los personajes en el cine de acción van encaminadas a su victoria física, siendo un cine de conflicto físico, donde la integridad corporal de los personajes se ve comprometida, amenazada. Los personajes del cine de acción “se hacen heroicos a través del acto de pelear” (O'Brien, 2012, pág. 2). Algo que queda reflejado en otra de las acepciones del término acción en la RAE, que empareja el concepto con el de ‘combate’, en el sentido de ‘acción bélica o pelea’. Esta condición confrontativa, combativa, hace que las acciones de los personajes estén marcadas por su energía, vitalidad, exigencia, agresividad, riesgo. El cine de acción es un cine de acciones físicas extremas, que el personaje realiza porque “se le va la vida en ello”. Expresa “una articulación consciente del deseo de actuar, de responder a su némesis y eliminar la amenaza” (O'Brien, 2012, pág. 12).

La variedad de acciones ejecutadas por los personajes es amplia, pero en esencia se caracterizan por su movimiento y violencia. Varios autores han subrayado esta situación. Richard Dyer (2000, pág. 18) señala que se trata de un cine caracterizado por la “celebración del movimiento sensacional”. Para Neale (2000, pág. 52), el ‘cine de acción-aventura’ se caracteriza por “una propensión a la acción física espectacular, una estructura narrativa que involucra peleas, persecuciones y explosiones, y, además del despliegue de efectos especiales punteros, un énfasis en el desempeño [*performance*] de proezas y escenas de riesgo [*stunts*]”.

Tasker (2004) apunta que el concepto ‘acción’ implica un conjunto específico de elementos y placeres que las películas introducen y producen, esencialmente “una visceral, incluso sensual, evocación del movimiento y la violencia” (pág. 5), alcanzable mediante elementos como “secuencias de persecución, combates de varios tipos, una distintiva (típicamente fragmentada) orquestación del espacio, un sentido acelerado del tiempo (un sentimiento de velocidad, de modernidad tal vez) y del ritmo (en el montaje y el trabajo con la cámara, por ejemplo), espectáculo visual y aural y efectos especiales” (pág. 7), siendo generalmente un “campo de experimentación para innovaciones visuales y efectos especiales” (págs. 5-6).

Lichtenfeld (2007, pág. 5), más general y descriptivo, apunta que “la base para definir [el ‘cine de acción’] debe ser que las películas muestran escenas de acción física, sean peleas, tiroteos, combates de espadas, luchas contra la naturaleza, huidas peligrosas, y así”, aunque el mismo autor señala que se trata de una definición tan amplia, susceptible de agrupar películas tan dispares, que corre el peligro de que “la designación ‘película de acción’ se haga insignificante”. Como se puede observar, para todos ellos la ‘acción física’ resulta una característica destacada, generalmente desplegada en escenas de combate, persecución y/o riesgo presentadas de forma espectacular a partir del uso de la técnica cinematográfica y los efectos especiales, enfatizando el movimiento y la violencia.

Dado que los personajes realizan las acciones físicas a través de su *cuerpo*, se puede argumentar que el cuerpo y la corporalidad resultan componentes esenciales en este cine. Es el cuerpo de los personajes el que se mueve por el espacio, el que mantiene una relación cinética con el entorno y el resto de individuos. Y es el cuerpo de los personajes el que ejerce y sufre la violencia, el que actúa violentamente sobre su entorno y el que sufre los golpes de éste. En este sentido, Purse (2011, pág. 3) señala que el ‘cine de acción’ se caracteriza esencialmente por mostrar “una preocupación no solo con actos físicos sino con el proceso de esfuerzo [implicado]” y por el “énfasis en la contingencia y el poder del cuerpo de acción”. Más que la mera presentación de ‘acciones físicas’, para la autora el cine de acción se caracteriza por presentar dichas acciones enfatizando el esfuerzo corporal, los peligros tangibles y las dinámicas de poder implicadas.

El cine de acción documenta, por lo tanto, actos de esfuerzo físico donde se presta especial atención a los atributos del cuerpo en acción, así como el excitante y peligroso entorno con el que se relaciona y a través del cual se mueve. Esta “persistente y detallada atención al cuerpo esforzándose”, apunta Purse (2011, pág. 2), caracteriza su superficie, y “da forma a sus estéticas audiovisuales [... y] su caracterización y diseño narrativo”. No sorprende que las películas de acción estén habitadas por personajes con presencias físicas que denotan dicho poder mediante su musculatura, agilidad y habilidad, mediante sus vestimentas, gestos y expresiones, mediante su laconismo y sarcasmo. Un

poder magnificado tecnológicamente, resultando extendida la devoción fetichista hacia el armamento y los vehículos que participan activamente en el drama, similar a la prestada hacia el propio cuerpo de los personajes. El esfuerzo y los peligros implicados llevan a que el cuerpo de acción generalmente sea un cuerpo físicamente empoderado, que desarrolla su poder a lo largo de la narración, sea mediante el aprendizaje o mediante la exigencia de superar determinados límites de lo que hasta entonces consideraba capaz. Fuerte, ágil y resistente, el cuerpo de acción “representa fantasías de empoderamiento que son inherentemente literalizadas y fisicalizadas, más que abstraídas” (pág. 3), mediante narrativas que progresan hacia la maestría de la situación.

El ‘cine de acción’ es un cine de cuerpos en movimiento, de cuerpos que se desplazan enérgicamente, sea por sus propios medios o utilizando algún vehículo, sea por iniciativa propia o involuntariamente empujados a ello, sea huyendo o persiguiendo, saltando o cayendo, de forma fluida o abrupta, controlada o desbocada, acelerada o esforzada. En el ‘cine de acción’ violencia y movimiento se contagian mutuamente, se entretajan. El movimiento siempre resulta violento, dado que la acción se desarrolla como una lucha contra el reloj, contra la agresión inminente. La necesidad de actuar rápidamente, antes de que sea demasiado tarde, antes de que el enemigo escape, la colisión se cometa o la herida sea abierta, hace que los movimientos de los personajes estén cargados de tensión, de energía, de violencia en las formas y en las intenciones. Incluso en los casos en los que aparenta lentitud, el movimiento nunca es calmoso, sino refrenado, esforzado; nunca es indiferente, sino vehemente, intencional.

De modo similar, la violencia siempre se siente como un movimiento doloroso ejercido sobre el cuerpo. No existe violencia sin temporalidad, sin actividad, experimentándose siempre en forma de presión, penetración, impacto o desgarramiento, fenómenos todos inherentemente dinámicos. Los golpes, las colisiones, los cortes, los pinchazos, los disparos, las explosiones, etc. característicos del género siempre implican desplazamiento espacial y contacto corporal. La violencia es un ingrediente constitutivo del cine de acción, hasta el punto de que, según Kendrick (2009, págs. 89-90), “la palabra

acción cuando es usada en un contexto cinematográfico es poco más que un eufemismo de *violencia* que no acarrea las connotaciones negativas de [este término]. La acción es excitación, movimiento y velocidad, mientras que la violencia sugiere algo desautorizado, rebelde, incluso vehemente y vulgar”. El ‘cine de acción’ se recrea en la violencia ejercida sobre el cuerpo humano y sobre objetos y estructuras materiales. Pero también en la *violencia potencial*, susceptible de operar sobre el cuerpo de los personajes si las cosas no salen como se espera, enfatizando continuamente los riesgos y peligros que están en juego.

El cine de acción construye sus temáticas y estéticas alrededor de la circulación de la violencia. En el cine de acción la violencia no es puntual, sino estructural, causal e integral. La violencia de mueve *entre y por* los cuerpos de los personajes implicados. Por un lado, está socialmente extendida, comunicándose intersubjetivamente entre los personajes que participan en la historia. La violencia de los villanos está generalmente motivada por algún trauma pasado, previo a la historia contada, y en muchas ocasiones aludido explícitamente. Y la violencia de los héroes siempre es una respuesta al ataque enemigo, que atenta contra el bienestar propio y de la comunidad. En este sentido, según O’Brien (2012, pág. 1), “el cine de acción es un cine de contraataque, de restauración y de reconfirmación. Los héroes de acción no buscan aventura, sino que responden a la necesidad extrema”.

Temáticamente, la circulación intersubjetiva de la violencia caracteriza al cine de acción como género *puro*, frente a otros géneros donde la acción también está presente: en el cine de acción los héroes responden con violencia a un ataque igualmente violento, estableciendo así un intercambio de agresiones que se retroalimentan progresivamente, hasta el clímax final, del que solo saldrá un vencedor. Según O’Brien (2012, pág. 12), en el cine de acción las narrativas “se estructuran alrededor de escenas de acción violenta en las que el enemigo (el villano) representa o inflige daños que amenazan la supervivencia (y estatus) del héroe, requiriendo una serie cada vez más desafiante de respuestas que se mueven desde una inicial supervivencia a la amenaza, a una resistencia activa de ella, para finalmente superar y vencer (y castigar) a su némesis”.

Por otro lado, la violencia está corporalmente constituida. Los héroes del cine de acción sufren y hacen sufrir durante la historia. Son personajes cuyo “heroísmo nace de la pérdida y la crisis” (Schubart, 2001, pág. 194), cuyas agresiones generalmente vienen motivadas y justificadas por sus *pasiones*, entendiendo por pasión el marcado padecimiento al que se ven sometidos. Resultan habituales las escenas de lesión y tortura física del héroe, pausas narrativas que “operan tanto como un conjunto de obstáculos narrativos a superar (un prueba que el héroe debe sobrevivir) y como un conjunto de imágenes estetizadas en las que extenderse amorosamente” (Tasker, 1993, pág. 125).

La violencia sufrida es principalmente física, pero también fisiológica y psicológica. La acción de un veneno o un chute de adrenalina sobre el organismo ejerce una violencia visceral sobre el cuerpo del personaje, susceptible de fundar respuestas igualmente violentas en el exterior. Emociones como la ira ante un agravio continuado, la tristeza por una pérdida irremplazable o la culpa por un fatídico error presionan emocionalmente a los personajes, ejerciendo una intensa violencia afectiva susceptible de expresarse en forma de violencia física. Y traumas pretéritos resuenan en los cuerpos de los personajes en forma de violencia psíquica, emergiendo los personajes “para traer trauma a aquellos que les han traumatizado” (O'Brien, 2012, pág. 42), una situación aplicable tanto a los héroes como a los villanos. Además, la violencia circula *por* el cuerpo del mismo modo que lo hace *entre* los cuerpos: golpear al villano no es un mero acto puntual, sino una acción violenta que implica un desarrollo a lo largo de la mente y el cuerpo del héroe, donde la violencia emocional se transforma en violencia fisiológica (activación) y violencia muscular (tensión y movimiento).

El movimiento y la violencia de las acciones físicas realizadas por los personajes no solo son percibidas por el espectador, sino sentidas en su propio cuerpo, como dejan entrever también las palabras de Richard Dyer (2000, pág. 18) sobre la “*celebración del movimiento sensacional*” en el cine de acción, o las de Tasker (2004, pág. 5) cuando señala la “*visceral, incluso sensual, evocación del movimiento y la violencia*” típica en estas películas (las cursivas son mías, en ambos casos). Según Lichtenfeld (2007, pág. 344), “la película de

acción bien escrita, bien interpretada, bien construida ofrece a su audiencia algo más vital que excitación. Ofrecen la sensación de que los personajes están realmente experimentando lo que los cineastas escenifican”.

Purse (2011, pág. 3) también incide sobre este punto, señalando que se trata de un cine que se caracteriza por “dirigirse sensorialmente al espectador”, invitando a su audiencia a “experimentar el empoderamiento del cuerpo de acción de un modo correspondientemente fisicalizado”, de modo que la propia obra “se dirige a los sentidos del espectador tanto como a sus facultades racionales, alentando una *respuesta encarnada* al espectáculo de *empoderamiento encarnado* desplegado en la pantalla” (el subrayado es mío). La corporalidad resulta un elemento central del ‘cine de acción’, no solo por presentar cuerpos movilizados y violentados, sino por su capacidad de movilizar y violentar el propio cuerpo del espectador, *locus* esencial de los placeres que proporciona.

En este sentido, el ‘cine de acción’ se puede incluir dentro de los ‘géneros corporales’ (*body genres*) definidos por Williams (1991, pág. 4), si bien en su artículo la autora se centraba en el cine de terror, el cine pornográfico y el melodrama romántico y familiar. Comparte con estos géneros un interés por presentar “el espectáculo de un cuerpo pillado en un momento de intensa sensación o emoción” (el orgasmo en el cine pornográfico, el horror en el cine de terror, el lamento en los melodramas, la acción física extrema en el cine de acción), y el efecto de someter el cuerpo del espectador a una “involuntaria imitación de la emoción o sensación del cuerpo en la pantalla”, que vincula directamente e irreflexivamente los cuerpos en la pantalla y fuera de ella. Según la autora, las películas de estos géneros nos manipulan emocionalmente, visceralmente, hasta el punto de poder decir que el espectador es “textualmente violado” por ellos.

Los géneros discutidos por Williams, al igual que el ‘cine de acción’, presentan “una aparente falta de distancia estética apropiada, un sentido de la sobre-implicación en la sensación y emoción” (de baja reputación cultural, como es el sexo, la violencia, el llanto, y la acción extrema), que ha llevado tradicionalmente a que se tilden de “baja cultura”. Pero, si bien estas

sensaciones y emociones pueden resultar en apariencia gratuitas, dado que no tiene más lógica o razón de existir que su poder para excitar al espectador (no invita a la reflexión, sino a la sensación), esta *gratuidad* no es excusa para que se desestime su importancia, advirtiendo la autora que generalmente se pone tanta atención en determinar dónde se establece la frontera de lo permisible (lo decible, lo mostrable), que se olvida analizar cómo funciona el exceso, omitiéndose la reflexión sobre “qué forma, estructura y función opera dentro de la representación tildada de excesiva” (Williams, 1991, págs. 2-3). Al fin y al cabo, es precisamente en esa capacidad de despertar determinadas sensaciones y emociones viscerales donde radican las principales gratificaciones buscadas y ofrecidas al espectador, marcando el éxito y rechazo de cada obra particular.

En su orientación excesiva, sensacional, el ‘cine de acción’ convierte el cuerpo, el movimiento y la violencia en espectáculo. Esto lleva a que la imagen y el sonido, la propia materia audiovisual de la película, cobre una importancia destacable, en detrimento en muchas ocasiones de su contenido dramático. En este sentido, José Arroyo (2000) apunta que estas películas se construyen alrededor de escenas cuya “función como espectáculos exceden su función como narración” (pág. 23), y en las que en buena medida su belleza y sentido “proceden del uso expresivo de signos no-representacionales: color, música, movimiento” (pág. 24).

Del mismo modo, Larry Gross (2000, pág. 7) apunta que se trata películas donde “lo Cinemático, la Imagen y la Tecnología dominan la experiencia narrativa”. Como apuntan estos autores, los elementos propiamente cinemáticos resultan esenciales en el ‘cine de acción’, cuyas obras se organizan como una sucesión de escenas espectaculares (del latín *specere*, ‘mirar’, si bien el término es extensible a otros sentidos, especialmente al oído), exhibidas para cautivar la mirada del espectador, para ser contempladas antes que comprendidas. Escenas (enfrentamientos, persecuciones) de naturaleza casi autosuficiente (*‘set pieces’*), para cuyo disfrute, en teoría, poco importan el resto de acontecimientos de la narración, resultando placenteras por sí mismas, dada su extraordinaria configuración plástica y sonora, y/o su

capacidad de interpelar sensualmente al espectador, despertando determinados afectos en él.

El concepto de espectáculo cinematográfico implica una dimensión temporal, dado que la capacidad de ser cautivados por los elementos audiovisuales implica una posible sujeción por éstos, quedando el espectador “atrapado” en la dimensión propiamente audiovisual de la obra, en un tiempo congelado donde lo único que importa es la imagen mostrada, sin importar los acontecimientos previos y posteriores. Una dimensión temporal que entra en conflicto con el ‘movimiento’ o ‘impulso’ de lo que muchos autores entienden por narración, es decir, el desarrollo de acontecimientos dramáticos que hacen avanzar la historia (enriqueciendo la caracterización de los personajes y la complejidad del tema representado), donde los materiales presentados en un momento dado deben conectarse con los previos para su comprensión, y solicitan la creación de expectativas hacia el futuro.

Se trata de una percepción habitual en los estudios fílmicos, que aparece sin ir más lejos en textos de Laura Mulvey (1975) y Kristin Thompson (1977), y que autores como Arroyo, Gross o Richard Dyer aplican al ‘cine de acción’, señalando que su propensión hacia el espectáculo conlleva una reducción de la complejidad narrativa de las obras en dos sentidos: en primer lugar, por cuestiones de primacía, el tiempo dedicado a mostrar materiales espectaculares es tiempo no dedicado a ofrecer materiales con valor dramático; y en segundo lugar, por cuestiones de estructuración, la orientación hacia el espectáculo generalmente incide, además, sobre el diseño de la estructura narrativa en su conjunto, siendo habitual que la obra se construya como una sucesión de episodios narrativos débilmente integrados, lo que atenta contra los ideales de cohesión y desarrollo del contenido dramático.

Estas cuestiones han contribuido, tradicionalmente, a la denostación del cine de acción, que “consistentemente han fallado en cumplir con los marcadores de valor estético y cultural típicamente aplicados en la cultura cinematográfica contemporánea” (Tasker, 2004, pág. 2). Pero, como apunta Arroyo, “solo porque la trama sea simple no significa que la película es, o no ofrece, placeres complejos” (Arroyo, 2000, pág. 23). Como se ha introducido, el

cine de acción hongkonés despertó el interés de la crítica occidental precisamente por su capacidad de ofrecer placeres susceptibles de ser asociados a otras tradiciones artísticas de alto prestigio cultural, como el ballet o las vanguardias cinematográficas, en un intento de legitimar su fruición.

En cualquier, el 'cine de acción' se caracteriza, según se ha visto, por presentar una narración trufada de *set pieces* espectaculares centrados la acción física violenta y dinámica de los personajes, en forma de peleas, tiroteos, combates de espadas, luchas contra la naturaleza, persecuciones, huidas, etc. Esta última característica del 'cine de acción' resulta central para el objeto de este trabajo, dado que es la capacidad del cine de acción hongkonés de producir una marcada e insólita sensación de movimiento en el espectador occidental lo que acabaría por determinar su glorificación por parte de la crítica norteamericana, y su posterior apropiación por parte de la industria hollywoodiense. En capítulos posteriores se examinarán, precisamente, las mecánicas cinestésicas del cine de acción hongkonés. Pero antes conviene dedicar un tiempo a introducir históricamente el modo en que el cine de acción ha sido tradicionalmente desarrollado en Hong Kong.

3.2. Antecedentes occidentales al cine de acción

3.2.1. Del cine de atracciones al cine narrativo: la transmisión del espectáculo

No resulta errado apuntar que el cinematógrafo nació como un dispositivo orientado al espectáculo. Durante la mayor parte del período del ‘cine primitivo’, las películas intentaban captar al público principalmente a través “vistas” exóticas, trucos y efectos, sencillos gags narrativos y visuales, y la simple novedad del movimiento fotografiado. Durante la primera década de vida del cinematógrafo, las películas que no estaban basadas en la ficción eran más numerosas que las narrativas, y las propias posibilidades espectaculares ofrecidas por el nuevo medio resultaban igual de interesantes y llamativas para el público que los escasos contenidos narrativos que presentaban.

Esto se debe no solo a la fascinación producida por la nueva tecnología, sino a que el medio presentó inicialmente una fuerte dependencia del vodevil, de cuyos programas rápidamente comenzó a formar parte, desarrollándose como medio en sus primeros años en relación a las demandas de un público habituado al formato y los contenidos de este género dentro de los espectáculos de variedades. El vodevil “ayudó a determinar los géneros y las normas formales del cine primitivo. Las circunstancias de exhibición, la corta duración y las instalaciones de producción a pequeña escala dictaron la creación de películas que en gran medida se basaban en tipos de representaciones escénicas: el número de variedades, la ficción narrativa, las vistas, los temas de actualidad y los filmes de trucos” (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1997, pág. 173).

Resulta fácil inscribir dentro de esta producción las primeras películas documentales de los hermanos Lumière, sus famosas “vistas”, progresivamente más “exóticas” y “chocantes” a medida que el público se habituaba y otros

productores se adentraban en el mercado; la larga serie de películas iniciales de Méliès, que explotaban los trucajes posibilitados por la nueva tecnología para crear una gran variedad de efectos “mágicos”; y las pequeñas parodias escénicas y gags visuales habitualmente asociadas a la producción primitiva de Edison, aunque solo sea por lo prolífico de su empresa.

Como señala Gunning (2006), sean cuales sean las diferencias que se puedan encontrar entre los hermanos Lumière y Méliès, considerar que representan esencialmente una oposición entre el cine no narrativo y el narrativo resultaría un error fundamental. Al menos en la primera etapa de Méliès, e incluso cuando sus películas comenzaron a orientarse más hacia la narración, “uno puede unirles en una concepción que ve el cine menos como un medio para contar historias que como un medio para presentar una serie de vistas [o visiones] a una audiencia, fascinantes por su poder ilusorio [...], y exotismo” (pág. 382). Según el autor, existe una diferencia primordial en la relación que establecen estas películas primitivas con su espectador respecto a la que establece el cine narrativo, que progresivamente se va desarrollando a partir de 1906. Gunning denomina ‘cine de atracciones’ a esta concepción más temprana del cine, y lo caracteriza por “su habilidad para *mostrar* algo”, por presentar una abierta orientación “exhibicionista”, contrastando con el aspecto voyeurístico con que Christian Metz calificaba la relación espectral con el cine narrativo (pág. 382).

Este cine primitivo “solicita directamente la atención del espectador, incitando su curiosidad visual, y suministrando placer a través de un espectáculo excitante”, en forma de “un evento único, ya sea ficcional o documental, que resulta interesante en sí mismo”, o mediante una atracción “de naturaleza cinemática, como los tempranos primeros planos descritos, o trucajes fílmicos en los que una manipulación cinemática (cámara lenta, cámara invertida, sustitución, múltiples exposiciones) proveían la novedad del filme”, buscando en todo momento ofrecer una atracción que “agresivamente sometía al espectador a un impacto sensual o psicológico” (Gunning, 2006, pág. 284). Un modo fílmico aún no narrativo, donde el despliegue teatral domina sobre la absorción narrativa, “enfaticando la estimulación directa de un shock o

una sorpresa a expensas de desarrollar una historia o crear un universo diegético” (pág. 384).

Integradas en los programas de vodevil, las proyecciones cinematográficas de los primeros años participaban en la orientación directamente espectacular de este formato teatral popular, acompañando, nutriendo y compitiendo con otros números presentados “en vivo” en el escenario. Miradas a cámara que rompen la ilusión realista y apelan directamente al espectador, filmes de erotismo abiertamente exhibicionista, despliegue de trucajes y efectos presentados como shows de magia, o primeros planos orientados a fascinar por el descomunal tamaño de lo presentado (considerados grotescos y groseros), son algunos de los ejemplos más emblemáticos ofrecidos por Gunning de la relación directa, *mostrativa*, que el cine de atracciones construía con su espectador. Su carácter exhibicionista, su sensualismo y sensacionalismo fundamental, llevarían a que el cinematógrafo fuera tachado de mera atracción circense, de medio falto de valor cultural.

Tendría que emparentarse con otras tradiciones, y encontrar sus propias posibilidades, para conquistar ya no el favor del público, sino el respeto cultural. Pero aun así no es difícil comprobar que muchas de estas imágenes acabarían viéndose integradas dentro de las narraciones cinematográficas, formando precisamente la superficie espectacular que continuaría cautivando a su público década tras década. Solo recurriendo al concepto de atracción o espectáculo se puede dar cuenta de los efectos especiales utilizados habitualmente por las industrias cinematográficas en sus películas narrativas del último siglo, o la ostentosa belleza de sus estrellas, la magnificencia de sus decorados, y el exotismo de sus paisajes.

El rápido éxito del cine de atracciones originó una mayor demanda, y consecuentemente una ampliación de la oferta, estableciéndose una serie de géneros estandarizados, y extremándose el “exotismo”, “erotismo” y “provocación” de las obras. Delegados de las productoras más asentadas viajaron por todo el mundo en busca de nuevas atracciones, un impulso que extendería el cinematógrafo a nuevos puntos del globo, propiciando la llegada de la nueva tecnología a lugares como China. Por otro lado, el aumento de la

demanda produjo también un incremento progresivo de la duración de cada película, una estrategia económica que abarataba costes –relativos– y abría las puertas a la integración narrativa.

Según Kristin Thompson, “aproximadamente a partir de 1903, la única acción de una película pasó a formar parte de una breve serie de sucesos con un nexo causal”, aunque “el aumento de la duración y el material heterogéneo no cambió en lo fundamental el modelo narrativo derivado de la parodia”, donde “las películas seguían dependiendo más de un suceso inicial, a menudo accidental, que de la motivación de los personajes” (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1997, pág. 174). Serían los primeros pasos de un proceso de “integración narrativa” paulatino, inicialmente destinado a conectar materiales aun reminiscentes del vodevil. De este modo, entre 1903 y 1907 las narrativas seguían una acción de forma lineal, con todo el material organizado en torno a una persecución o un rescate que se prolongaba a lo largo de su metraje, apareciendo diferentes obstáculos y situaciones destinados a dilatar y espectacularizar la narración.

La conocida *The Great Train Robbery* (Edwin S. Porter, 1903) resulta un ejemplo paradigmático de la dualidad de los nuevos productos, apuntando “en ambas direcciones, hacia un asalto al espectador (el espectacularmente alargado forajido descargando su pistola en nuestras caras), y hacia la continuidad narrativa lineal” (Gunning, 2006, pág. 387). El filme de persecuciones, concretamente, se convirtió en uno de los géneros de mayor popularidad, integrando narrativamente una cascada de peleas, caídas, encuentros, acrobacias y otras situaciones destinadas a provocar un efecto directo sobre el espectador. Gunning (2006, pág. 386) señala que “la película de persecución muestra cómo [durante este periodo...] una síntesis entre atracciones y narración estaba ya en marcha”, siendo “el género narrativo verdaderamente original del cine, proveyendo un modelo para la casualidad y la linealidad así como una básica edición en continuidad”.

Esta condición intermedia entre el cine de atracciones y el narrativo queda patente si se tiene en cuenta que, a la hora de comercializar las películas de persecuciones, el autor recuerda que era habitual ofrecerlas de dos formas,

como una película completa (integrada narrativamente), o como un conjunto de atracciones independientes (eliminando los elementos que integran la narración para fragmentar la película en atracciones cortas autónomas). De este modo, la persecución, uno de los elementos más representativos del cine de acción contemporáneo, no solo puede rastrearse hasta los comienzos del medio, sino que resultó esencial en la propia gestación del cine narrativo, del mismo modo que las batallas y tiroteos contemporáneos pueden entenderse como versiones amplificadas e integradas narrativamente de las primeras peleas del cine de atracciones primitivo.

En su progresiva integración narrativa, el cine de atracciones encontró de forma temprana un modelo en las piezas de teatro breve, también habituales en los programas de vodevil. Si la película de persecuciones estiraba una única línea causal como estrategia para acumular situaciones cómicas o espectaculares, las pequeñas piezas dramáticas acumulaban una gran cantidad de material causal en un período reducido, estructurándose de forma predominantemente episódica. Ninguno de ambos géneros perseguía que la narración evolucionase creando arcos de personaje o conflictos desarrollados, usando la causalidad como excusa para prolongar, enredar y multiplicar las atracciones presentadas.

Las piezas teatrales breves ofrecían pequeñas dosis de contenido dramático marcados por el exhibicionismo de sus intérpretes, que buscaban la complicidad del auditorio mediante la mirada interpelante, la sonrisa pícaro, el comentario socarrón, etc. Si bien contaban con un repertorio de temas tópicos, era común que se ofreciesen como versiones muy “digeridas” de obras dramáticas conocidas, pero transformadas hasta el punto de quedar solamente el esqueleto del drama original. A pesar de estas dos formas en las que la causalidad se introdujo en las películas, ni la película de persecuciones ni la obra de teatro breve fomentan la sucesión causal de una escena a la siguiente, típica de la narración elaborada. Como señala Thompson, “la escena primitiva no suele empezar cerrando causas pendientes o creando nuevas causas para escenas venideras”, sino que más bien “se perpetúa la misma causa, lo que produce más y más efectos (la parodia), o cada escena establece una nueva

serie de premisas que deben desarrollarse en un tramo de la acción relativamente independiente (la obra corta episódica)” (pág. 175).

Incluso en sus versiones estructuradas narrativamente “el cine de atracciones expende poca energía en crear personajes con motivaciones psicológicas o personalidad individual”, sino que, empleando atracciones tanto ficcionales como no ficcionales, “su energía se mueve hacia fuera, a un espectador reconocido como tal, más que hacia dentro, hacia las situaciones basadas en personajes esenciales de la narración clásica” (Gunning, 2006, pág. 384). Sea por la inercia impuesta por el modelo inicial, por la presión de un público aún deseoso de consumir espectáculos propios del vodevil, o porque el paradigma clásico tardó varios años en formularse y ganar aceptación general como norma, las antiguas estructuras del vodevil se mantuvieron durante los primeros años del cinematógrafo de forma predominante, incluso cuando las películas comenzaron a integrarse narrativamente.

Y las posteriores narraciones no dejarían de integrar atracciones entre sus materiales, a veces de modo velado, otras de forma abiertamente exhibicionista, como ocurriría con dos de los géneros más exitosos del cine clásico, la comedia y el musical, cuyas digresiones han resultado esenciales en la reflexión de los estudios fílmicos sobre la relación entre narración y espectáculo. La orientación corporal y espectacular que ambos géneros comparten con el cine de acción ha permitido en buena medida no solo reflexionar sobre éste con mayor profundidad y perspectiva, sino legitimarlo al quedar asociado a formas cinematográficas de mayor estima cultural. Lo mismo ha ocurrido con la aplicación del término ‘cine de atracciones’ al cine de acción/espectáculo, percibido como heredero más significativo de las atracciones primitivas, como queda reflejado en el libro recopilatorio *The Cinema of Attractions Reloaded* (Strauven, 2006).

3.2.2. El melodrama teatral y la novela de aventuras: dos tradiciones narrativas

Tras las primeras integraciones narrativas del cine primitivo, la narrativización efectiva del cine se desarrollaría en el periodo entre 1907 y 1913, aproximadamente, produciéndose ya no un cambio gradual sino cualitativo respecto al cine de atracciones, especialmente en los supuestos sobre “la relación entre espectador y película, y la relación entre la forma de un filme y su estilo” (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1997, pág. 172). Aparecen nuevos espacios de exhibición específicamente cinematográficos, los *nickelodeons*, aumentando la demanda de películas tanto en cantidad como en duración, nuevo impulso hacia su desarrollo como forma narrativa¹⁶.

El cine pasó de un modelo narrativo derivado del vodevil a una fórmula cinematográfica que tomaba aspectos de la novela, el teatro y las artes visuales, combinándolos con recursos específicamente cinemáticos. Y el espectador cinematográfico dejó de concebirse como el equivalente a un miembro del público en un teatro para ser posicionado a la vez dentro del espacio narrativo, desplazando su punto de vista periódicamente, y fuera de él, obviando su presencia (ilusión de la cuarta pared) y orientando el mundo diegético hacia un mayor realismo. Mientras que inicialmente las películas sólo

¹⁶ Según Thompson, la exigencia de mayor metraje tuvo dos efectos sobre la producción cinematográfica, determinantes en la génesis del cine narrativo clásico. Primero, dado que resultaba más fácil de planificar la fabricación de películas escenificadas que de documentales, ya que se podían utilizar los mismos decorados y el mismo personal para crear una mayor cantidad de metraje, “la tendencia hacia la narrativa de mayor duración continuó a lo largo de todo el período mudo” (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1997, pág. 176), adquiriendo la posición dominante en la producción cinematográfica. Y en segundo lugar, a medida que la duración de las películas fue aumentando, el número de obras proyectadas en cada programa fue descendiendo, y su importancia se vio acrecentada progresivamente. El énfasis dejó de estar en la variedad de atracciones cinematográficas ofrecidas y la coordinación de éstas con los números “en directo”, y la coherencia interna de cada película y su capacidad de mantener el interés prolongado del espectador comenzaron a adquirir mayor importancia. En este sentido, el aumento de la duración también ofrecía más tiempo para la caracterización y el desarrollo de los rasgos psicológicos, y éstos resultaron vehículos eficientes y efectivos para motivar nuevos acontecimientos dentro de cada narración. Poco a poco, “serían los personajes y no las situaciones, que seguían estables, los encargados de unificar la cadena de sucesos” (pág. 176), posibilitando una gran variedad de circunstancias hiladas entre sí capaces de hacer avanzar el relato de forma natural, manteniendo el interés del espectador.

tenían que competir por un lugar en el programa con otros números de vodevil, con el extraordinario crecimiento de la industria cinematográfica durante la década de 1910, el cine “empezó a disputarse el público con otras formas de espectáculo” (Bordwell, Staiger, & Thompson, 1997, pág. 178), y comenzaría a encontrar en diferentes tradiciones narrativas materiales susceptibles de cubrir la demanda cinematográfica y competir con otros medios rivales.

Dos tradiciones narrativas resultaron especialmente influyentes en los primeros años del cine narrativo. En primer lugar, la literatura popular, con sus publicaciones de relatos cortos y novelas de géneros populares, ofrecían una serie de temas de demostrado interés para el público, pero sobre todo un modelo narrativo basado en “caracterizaciones sencillas, muy elevado interés dramático, una desmesurada acción, y situaciones claras y fuertes”, con el objetivo primero de “enganchar al auditorio a fin de que se preocupase por el bienestar del protagonista, y luego suministrar abundante acción con los consabidos picos de suspenso” (Fell, 1977, págs. 64-65). Las situaciones argumentales eran de primerísima importancia, quedando patente a lo largo de la narración su impulso teleológico hacia un final climático donde la verdad saliese a la luz y la injusticia fuese castigada. En este sentido, Fell (1977) señala que era habitual que en el proceso creativo “la culminación de cada episodio se iba elaborando de atrás hacia adelante, situación por situación, hasta llegar al principio”, y que “la situación siempre era más importante que el propio personaje” (págs. 65-66). Los objetivos del personaje eran claros, sencillos y funcionales: “el héroe de la novela por entregas usaba su cabeza con singular determinación en existencial respuesta” (pág. 70).

Por otro lado, las narraciones generalmente se organizaban de forma episódica, una estructura impuesta por el propio formato de publicación por entregas, lo que exigía a los escritores desarrollar estrategias para mantener el interés del público (el famoso ‘*cliffhanger*’), pero que también ofrecía mayor flexibilidad narrativa en función de la respuesta del público, de modo que “cuando un argumento en episodios obtenía éxito se podía pedir al autor que estirase las situaciones más allá del número de entregas originalmente propuesto. En caso de que el interés comenzase a decaer, un rescate

inesperado podía retener todavía al público lector” (pág. 64). De ahí que, a pesar de ‘establecer el final desde el principio’, ‘elaborar el argumento de atrás hacia adelante’, y ‘sembrar piedritas’ a lo largo de la narración que marcan implacablemente el camino hacia final buscado, muchos relatos presentaban cierto grado de improvisación y una tendencia a la inserción repentina de lo inesperado e inmotivado, en sí estrategias útiles para provocar la sorpresa del lector. Finalmente, cabe añadir que los escritores de relatos cortos desarrollaron un tipo especial de descripción de los personajes y la acción marcadamente visual, exterior, que decididamente anticipa la fuerza que adquirirá en análogas formas cinematográficas. Primeras incursiones hacia un estilo literario “conductista” o “*behaviorista*” que Hemingway, Hammett o Chandler legitimarán posteriormente y que anticipa —y luego se nutrirá de— el estilo de los guiones cinematográficos.

En segundo lugar, el cine comenzó a competir con éxito con las formas narrativas del teatro dramático. Dada su inicial orientación popular, y su dificultad inicial (desprovisto de la tecnología necesaria para conseguir un sonido sincronizado, y con unos incipientes intertítulos destinados a introducir la información verbal más necesaria) para otorgar demasiado peso narrativo a la palabra, recurrió y compitió con un modelo narrativo teatral de gran éxito en la época y caracterizado por una especial orientación hacia el espectáculo audiovisual: el melodrama teatral.

Surgido a finales del siglo XVIII y principios del XIX en Inglaterra y Francia, con el propósito de suministrar entretenimiento y diversión a la clase trabajadora en los centros urbanos que rápidamente comenzaron a aparecer y expandirse a causa de la revolución industrial, “fue el producto de una sociedad industrial —constituida por la clase trabajadora urbana— y de los temas que más llamaban la atención en aquella época: el crimen, la aventura militar, la exploración de tierras desconocidas y salvajes” (Fell, 1977, pág. 35). A diferencia de las formas teatrales oficiales y “distinguidas”, que monopolizaban la palabra hablada y reflejaban las convenciones de la tradición teatral neoclásica aristocrática, esta nueva forma de teatro popular dependía en gran medida de la música (‘melodrama’ significa, literalmente, ‘drama melódico’ o

‘drama musical’), el espectáculo y un lenguaje interpretativo fuertemente gestual, como estrategias para captar y entretener a su público.

Su progresiva legitimación cultural y refinación formal y temática llevarían a que para mediados del siglo XIX fuera la forma teatral dominante tanto para las clases populares como para las clases medias, y su éxito y orientación visual lo convertirían en una fuente privilegiada para las primeras narrativas cinematográficas. “La fuerte influencia del teatro popular decimonónico, en el que el melodrama era la forma dominante”, señala Langford (2005, pág. 32), “aseguró que las formas características del melodrama teatral –que estaban unificadas mucho más por las estructuras narrativas y la ideología que por estrictas convenciones iconográficas– se transfirieran completamente a la pantalla”. Dirigido inicialmente a un público similar, dada su igual orientación audiovisual más que verbal (a lo que se añadía la capacidad de implementar los mismos espectáculos visuales de formas más económicas), y la posibilidad de aplicar las mismas estrategias promocionales ya desarrolladas, el afán por *narrativizar* la producción cinematográfica encontró en el melodrama un modelo asentado y exitoso a emular¹⁷.

El éxito de la nueva propuesta acabaría por desbancar al propio melodrama teatral, que para la segunda mitad de la década de los diez sufriría un declive notable. En el melodrama cinematográfico, la audiencia “podía chillar, gritar y asombrarse con ‘escenas sensacionales’ incluso más ‘creíbles’, más espectaculares, y mucho menos caras” (Abel, 2004, págs. 32-33) que en el melodrama teatral. Las películas, apunta Singer (2001, pág. 192), “triunfaron a la hora de capturar la esencia del melodrama sensacional”, ofreciendo “abundante acción rápida, estimulante violencia, paisajes espectaculares, emocionantes peligros físicos, secuestros y rescates intrigantes”. Nutrido del melodrama teatral, desarrollado sobre las propias posibilidades estéticas e industriales del medio, el ‘melodrama sensacional’ (*'sensational melodramas'*)

¹⁷ Estudios clásicos que se han centrado en ello son “*Stage to Screen: Theatrical Method from Garrick to Griffith*”, de Nicholas A. Verdac (Cambridge: Harvard University Press, 1949) y Fell (1977).

o ‘melodrama de suspense’ (*‘thriller melodramas’*) marcaría la temprana producción cinematográfica en occidente, permitiendo despliegues de acción gráfica y escenas sensacionales de una espectacularidad desconocida hasta entonces.

Ben Singer (2001) identifica cinco “factores constitutivos claves” del melodrama, aunque señala que no todos están siempre presentes en cada ejemplo individual: *pathos* (apelación a los sentimientos y emociones de los espectadores), emociones alteradas y descontroladas (celos, avaricia, deseo, rabia...), sensacionalismo (énfasis en la acción, violencia, escalofrío, vistas increíbles y espectáculos de gran peligro físico), polaridad moral (visión del mundo maniquea) y narración no clásica (coincidencia, giros extremos en la trama, resoluciones basadas en el *deus ex machina*, tendencia a lo episódico frente a lo lineal-integrado).

Por su parte, Langford (2005, págs. 33-34) señala otras cinco características esenciales, que se superponen y complementan con las de Singer: escuetas y simplificadas oposiciones entre absolutos morales personificados, personajes esbozados en términos generales (arquetipos y estereotipos), narrativas centradas en la acción o situación (*‘action-packed narratives’*, *‘eventful narratives’*) abarrotadas de incidentes sensacionales, un fuerte componente escénico, y una clara dirección emocional hacia el espectador. De este modo, frente a otras tradiciones narrativas, el melodrama se presenta como una narración orientada a producir un fuerte efecto sensacional sobre el espectador. El peso de la historia recae sobre la acción más que sobre los personajes, contruidos en los casos más extremos desde el estereotipo y el arquetipo, y personalizados simplemente mediante marcas y tics particulares, resultando más funcionales que tridimensionales¹⁸. Los personajes encarnan valores polarizados moralmente, y se plantean situaciones

¹⁸ En este sentido, en los melodramas paradigmáticos, los personajes actúan según motivaciones sencillas y claras, persiguiendo objetivos patentes e indudables, manifiestamente definidos a lo largo de la obra. La obra no exige al espectador reflexionar sobre las emociones y pensamientos de sus personajes, sino captar las inequívocas motivaciones que impulsan a cada personaje, y que unifican y hacen progresar la narración, presentando “un mundo de problemas y personajes fraudulentamente comprensible” (Fell, 1977, pág. 35).

conflictivas que éstos acabarán por resolver, reponiendo el orden social desestabilizado¹⁹. La expresión hiperbólica de sus sentimientos instaaura una narrativa donde el *pathos* impera de forma desmedida sobre el *ethos* y el *logos*, enfatizando formas audiovisuales de dirigirse a la audiencia en gran medida a expensas del diálogo hablado, inerte y estilizado²⁰. Los acontecimientos se suceden acelerada e intensamente, en una cascada de acciones encadenadas²¹ destinadas a renovar constantemente el espectáculo ofrecido, dando lugar a una profusión de sorpresas narrativas y a sucesivas escenas de suspense e instaurando un ritmo incesante²². Temas sensacionalistas y exóticos articulaban

¹⁹ Si bien la principal oposición moral recae sobre el héroe y el villano, que representan la bondad y maldad absolutas, el melodrama presenta otras oposiciones igualmente dotadas de carga moral positiva y negativa: la familia y el espacio de trabajo, el campo y la ciudad, lo doméstico y lo foráneo, etc. Y en medio, una amplia gama de personajes tentados y acechados, caracterizados por su inocencia, ingenuidad, indefensión, etc. Se trata de una visión maniquea del mundo, donde el discurso moral viene dado por las convenciones sociales y nunca es explorado o cuestionado, sino rectificado. En este sentido, “el melodrama vestía la fantasía con los ropajes del naturalismo” (Fell, 1977, pág. 35). El melodrama, señala Langford (2005, pág. 39), “aborda y busca resolver conflictos *dentro* de un orden establecido”, es decir, “busca *rectificar* la situación –derrotando la villanía y haciendo triunfar la virtud y la inocencia– más que transformar las condiciones por las que dicha situación de injusticia o victimización ha surgido, o desafiar los términos en los que son concebidas”.

²⁰ Los conflictos a los que se enfrentan los personajes están marcados por emociones fuertes y elementales, como la ira y el revanchismo, el deseo y los celos, la ambición y la avaricia, generalmente ocupando una posición central en el relato por su condición descontrolada y desproporcionada. Y se presentan de forma hiperbólica, con gran exageración en su expresión y repercusión, de modo que “el melodrama era especialmente rico en escenas espeluznantes alternadas con otras que exaltaban la nobleza o el patetismo de los sentimiento” (Fell, 1977, pág. 38).

²¹ Según Fell (1977, pág. 40), “la esencia de gran parte del melodrama era la tensión creciente y la celeridad impresa a la acción, cualidades que requerían de una rápida transición entre escena y escena, así como de una yuxtaposición especial unida a la necesaria habilidad en el movimiento y cambio de escenario”. La forma narrativa implementó estrategias para garantizar un insistente interés, omitiendo los “puntos muertos” de otras expresiones dramáticas. Y se desarrollaron recursos y tecnologías capaces de acelerar la transición entre escena o posibilitar la presentación de acciones paralelas, demostrando un fuerte interés por dominar las cuestiones referidas al tiempo y al espacio en otras formas narrativas.

²² La coincidencia se convirtió así en un elemento habitual en los entramados dramáticos, uniendo y separando líneas argumentales al antojo de los dramaturgos con el fin de provocar nuevos enredos e intrigas, así como darles solución. Continuamente nuevas revelaciones alteran drásticamente la situación de los personajes y el conocimiento del espectador, relanzando la narración hacia nuevas direcciones a la vez que se provocaba un agudo asombro en un auditorio aferrado a sus butacas, curioso y deseoso de llegar al desenlace. Y progresivamente se refinaron recursos del suspense, como el repetido planteamiento de plazos dramáticos (diferentes ‘*deadlines*’ dentro de la narración) o la desmedida introducción de nuevos obstáculos y peligros, así como “falsos finales”.

las temáticas, como el crimen, la violencia, el adulterio, el incesto, la prostitución, el maltrato, la guerra o las aventuras exóticas. Y predomina la exhibición de imágenes y sonidos espectaculares, sean paisajes desconocidos, construcciones majestuosas, embarcaciones descomunales, tempestuosos fenómenos climatológicos o destructivos desastres naturales²³. Elsaesser (1972) sugiere que el melodrama, ante todo, reniega de la *interioridad* (central en la literatura y el drama realista), localizando su contenido conflictivo no en paisajes psicológicos detalladamente delineados mediante personajes complejos, sino en una forma “accionada hacia fuera, interaccional”. Así, el melodrama desarrolló un conjunto de personajes estilizados y recursos orientados al espectáculo físico y sentimental, impulsando a que el público proyectara sus problemas sobre la estructura dramática para que ésta resolviera sus contradicciones de forma clara, simple y emocionalmente satisfactoria. Con su privilegio del espectáculo y la acción física, el melodrama, apunta Tasker (2004, pág. 4), “se caracteriza por un desplazamiento del significado hacia la puesta en escena”, donde quedan reflejados sus valores y donde se originan sus efectos.

La orientación hacia el espectáculo del melodrama, y su desarrollo desde el modelo del cine de atracciones precedente, lleva a que muchos autores consideren las primeras obras integradas narrativamente del cine norteamericano como directas deudoras de ambas tradiciones, paralelas y convergentes. De este modo, Singer (2001) adscribe al género obras tempranas como *Life of an American Fireman* (Edwin S. Porter, 1901), *The Great Train Robbery* y *The Trainer's Daughter; Or, A Race for Love* (Edwin S. Porter, 1907),

²³ En el caso del melodrama teatral, el éxito de sus espectáculos impulsaría el desarrollo de toda clase de tecnologías y efectos teatrales, en su búsqueda constante de nuevas estrategias para sorprender y agitar a su público: acrobacias, escenografías monumentales, enfático acompañamiento musical, impresionantes juegos de luces, estrategias y tecnologías capaces de “montar” escenas en paralelo y “fundir” acciones, y otros recursos dramáticos y técnicos susceptibles de sorprender perceptiva y emocionalmente al espectador, capturándolo en una cascada de espectáculos narrativamente motivados. Según Fell (1977, pág. 45), “esas escenas espectaculares se tomaron tan ambiciosas hacia fines de siglo (con impresionantes choques de trenes, sangrientas batallas campales, barcos que se hundían en el mar embravecido) que a menudo su ejecución llegó a ser lo predominante en toda la producción”. El desarrollo de una escenografía y unos efectos visuales cada vez más espectaculares se convirtió en una característica decisiva del melodrama, marcando su evolución.

dada la articulación de sus narraciones en torno a escenas sensacionales, y vinculadas a la tradición melodramática en sus estructuras, personajes y temáticas.

Será también dentro de los marcos del melodrama donde desarrolle D. W. Griffith no solo sus primeras películas para la Biograph, sino sus grandes obras posteriores, desarrollando el lenguaje cinematográfico hasta su clasicismo. Por ejemplo, un estudio de estrenos durante el mes de julio de 1910 clasificaba 52 de un total de 241 títulos como ‘melodramas de suspense’ (‘thriller melodramas’), centrados la mitad en la temática de vaqueros contra indios (Abel, 2004, pág. 31).

Género prominente en las películas de las décadas de 1910 y 1920, será en el campo del serial donde el melodrama florecería con mayor exuberancia. De modo que, “mientras que el melodrama sensacional era solo uno de los géneros entre muchos otros en las películas cortas y largas normales, con los seriales era el *único* género” (Singer, 2001, pág. 194), cubriendo un amplio rango de subgéneros como la película de detectives, el western o la película gótica, entre otras. Exitosos seriales como *The Hazards of Helen* (J.P. McGowan, 1914) y *The Perils of Pauline* (Louis J. Gasnier, Donald MacKenzie, 1914) se aglutinan bajo el término ‘melodrama’, y sus propios títulos denotan algunas claves del género, esencialmente los riesgos (‘*hazards*’) y los peligros (‘*perils*’) por los que transitan sus protagonistas (femeninas).

Extremadamente *formulaicos*, productores y audiencia reconocían que el melodrama sensacional no perseguía la elegancia y la continuidad narrativa, sino las intrigas y sensaciones gráficas. Pero progresivamente serían percibidos por la sociedad, y especialmente por sus valedores culturales, como las formas más baratas y degradadas de la producción cinematográfica, en un tiempo en el que las películas comerciales comenzaban a ampliar sus horizontes progresivamente hacia otras tradiciones narrativas (novela y drama realista, esencialmente) y otros mercados (clase media), produciendo obras de ‘cultura media’ (‘*middlebrow*’) más respetables decorosas. El sensacionalismo de las temáticas de los melodramas sensacionales no solo sería atacado en Norteamérica por los defensores de la moral e integridad nacional, sino que se

convertiría en el centro de una ‘guerra cultural’ marcada por el rechazo de la crítica estadounidense de los melodramas procedentes de Francia, principal competidor internacional, denotando una superioridad moral y social respecto al ‘Viejo Mundo’ que comenzaría el proceso de cerrar las puertas a la importación de películas extranjeras, y la expansión imperialista de la ‘buena’ cultura norteamericana por el globo (Abel, 2004).

La posición del melodrama como modelo primitivo en el cine de ficción queda patente en los estudios realizados sobre las etiquetas clasificatorias (de género) usadas por la industria durante las primeras décadas del siglo XX. Neale (2000) argumenta que en la era de estudios de Hollywood el término ‘melodrama’, mientras que podía significar muchas cosas, raramente significaba lo que ‘melodrama’ ha llegado a significar en los estudios fílmicos contemporáneos. El concepto originalmente se usó para denotar dramas de pasión, crimen, injusticia y retribución (conocidos como ‘*blood-and-thunder melodramas*’), y se usó habitualmente para describir películas de una gran variedad de géneros clásicos, desde el *western* a los *thrillers* y las películas de aventura exóticas. En este sentido, Altman (2000) señala que el melodrama era, junto a la comedia, una de las dos líneas fundamentales del cine narrativo norteamericano que formaron las “categorías de contenido” básicas usadas por los distribuidores del cine de los orígenes en sus catálogos. Las posteriores categorías genéricas “sustantivas” del cine de Hollywood se originaron inicialmente como modificadores “adjetivadores” (‘melodrama del oeste’, ‘comedia musical’, etc.) de estos géneros. Y Richard Maltby apunta que de las seis categorías más importantes usadas para clasificar las películas por la Production Code Administration en los 1940, ‘melodrama’ era con diferencia la etiqueta más usada, dando cuenta de entre un cuarto y un tercio de la producción total (Langford, 2005, págs. 30-31).

Como se puede apreciar, la industria cinematográfica, aun en los años 1940, usaba el término ‘melodrama’ para hacer referencia a una amplia gama de películas diferentes en su contenido, pero similares en su estructura narrativa, orientación sensacional-espectacular y recursos empleados. De modo que, si bien en términos de Rick Altman “el melodrama tiene una sintaxis pero carece de una dimensión semántica clara” (Langford, 2005, pág. 32), su

particular sintaxis resultaba aún una guía pertinente para caracterizar un amplio número de obras cinematográficas producidas, señalando por el camino su herencia teatral. Esta carencia de una semántica clara, junto a la adaptabilidad de sus estructuras y orientaciones, ha llevado a que el melodrama sea considerado más un ‘modo cinematográfico’ que un género, una cuestión que como se ha podido comprobar también aparece en los estudios sobre el ‘cine de acción’. Gran parte de los géneros populares muestran el legado del melodrama teatral decimonónico en sus convenciones narrativas, formas afectivas y creencias ideológicas, demostrando que el melodrama existe de forma previa al sistema de géneros del cine norteamericano, trascendiéndolo y abarcándolo. En este sentido, según Linda Williams (1998, pág. 42):

El melodrama es el modo fundamental de las películas populares norteamericanas. No es un género específico como el western o la película de terror; no es una ‘desviación’ de la narrativa clásica realista; no puede ser localizada principalmente en las películas de mujeres, ‘weepies’, o melodramas familiares – aunque las incluye. Más bien, el melodrama es una forma peculiarmente democrática y norteamericana que busca la revelación dramática o moral y verdades emocionales a través de una dialéctica de pathos y acción. Es el fundamento de la película clásica de Hollywood.

El melodrama no se puede concebir como una “desviación” del modelo clásico realista, sino como “otro modo” que le ha precedido, con el que ha convivido y se ha complementado, y con el que ha sido comparado. La filiación del cine de acción con el modo melodramático, del que hereda sus estructuras narrativas centradas en la aventura y la acción física, y su orientación hacia el espectáculo audiovisual, queda patente históricamente al percibir que precisamente los géneros cinematográficos de los que se ha nutrido el cine de acción contemporáneo, como el cine de aventuras, western, criminal o bélico, se originaron inicialmente en el marco del melodrama sensacional. De este

modo, “en la medida en que [el cine de] acción es un modo”, apunta Tasker (2004, pág. 4), “es claramente uno melodramático”²⁴.

²⁴ Siguiendo las etiquetas con las que películas hoy consideradas de acción fueron identificadas en el momento de su estreno, Lichtenfeld (2007) muestra en su obra que muchas de éstas serían inicialmente identificadas mediante el término ‘melodrama’, por ejemplo: *Billy Jack* (Tom Laughlin, 1971) se calificó como ‘*melodrama*’ (*Variety*) o ‘*western melodrama*’ (*Box Office*); *Shaft* (Gordon Parks, 1971) como ‘*crime melodrama*’ (*Daily Variety*); y *The French Connection* (William Friedkin, 1971) como ‘*melodrama*’ (*Variety*). La serie centrada en Harry el Sucio resulta significativa al respecto, siendo calificadas por *Daily Variety* del siguiente modo: *Dirty Harry* (1971) como un ‘*police melodrama*’, *Magnum Force* (Ted Post, 1973) como ‘*police crime melodrama*’, *The Enforcer* (James Fargo, 1976) como ‘*crime melodrama*’, *Sudden Impact* (Clint Eastwood, 1983) como ‘*police actioner*’, y, finalmente, *The Dead Pool* (Buddy Van Horn, 1988) como ‘*action*’.

3.3. Tres corrientes en el cine de acción

Si bien identificado como género a partir de los ochenta, el ‘cine de acción’ contemporáneo entronca con diferentes géneros y tradiciones de la Historia del Cine, pudiendo rastrearse sus orígenes hasta las primeras obras del cinematógrafo, como se ha indicado. Si el peligro y la acción física son los elementos centrales y constitutivos del género, estos se erigen y desarrollan sobre otros tres componentes esenciales, a veces presentes de forma privilegiada, otras en combinación en una misma película: las aventuras en espacios exóticos o fuera de lo común, el espectáculo de la destrucción, y la violencia ejercida sobre el cuerpo. Cada uno de ellos presenta una historia diferente pero entrelazada, marcando la evolución histórica del cine de acción.

3.3.1. Cine de acción-aventuras

Las primeras películas históricamente identificadas bajo etiquetas donde se hace mención a la preponderancia de la acción física en sus narrativas se caracterizan, desde el punto de vista temático, por presentar un espíritu aventurero, institucionalizándose el término ‘acción-aventura’ para dar cuenta de ellas. Categoría que incluso hoy en día sigue utilizándose. Steve Neale (2000, pág. 55) señala que, a pesar de ser una etiqueta asociada a una forma particular de producciones cinematográficas que alcanzaron un gran éxito de taquilla de los ochenta en adelante, “las películas integradas en la tradición de la acción-aventura han sido una constante de la producción hollywoodiense desde los diez.” El propio término ‘cine de acción-aventura’ no es nuevo, sino que se puede rastrear cuando menos a su uso en 1927 para describir una película de Douglas Fairbanks titulada *The Gaucho* (*El Gaucho*, F. Richard Jones, 1927), si bien los términos ‘acción’ y ‘aventuras’, junto a otros similares, se venían usando desde tiempo atrás. El cine de acción-aventura adquiriría notoriedad en la década de los veinte a partir de *The Mark of Zorro* (*La*

máscara del Zorro, Fred Niblo, 1920), protagonizada por Douglas Fairbanks, apareciendo diferentes subgéneros en función de sus temáticas, fuentes de inspiración e incluso modelos de heroicidad desplegados.

Desde un punto de vista cuantitativo y cualitativo, destacan dos subgéneros privilegiados enmarcados dentro del cine de ‘acción-aventuras’. Por un lado, el cine ‘de capa y espada’ o ‘*swashbuckler*’, centrado en la figura del ‘espadachín saltimbanqui’, con Douglas Fairbanks como paradigma en los años veinte, Errol Flynn en los años treinta, y actores como Stewart Granger y Burt Lancaster más adelante. El subgénero privilegiaría temáticas como la piratería, las aventuras medievales o en la Francia revolucionaria, adaptando grandes clásicos de la novela de aventuras europea, con Alejandro Dumas, Rafael Sabatini y Walter Scott como escritores privilegiados. De producción temprana en Hollywood, el ‘*swashbuckler*’ se prolongaría temporalmente mediante varios ciclos, desde películas como *Robin Hood* (*Robin de los bosques*, Allan Dwan, 1922), *Scaramouche* (*Scaramouche*, Rex Ingram, 1923) y *Captain Blood* (*El capitán Blood*, David Smith, 1924), a la tardía *The Prisoner of Zenda* (*El prisionero de Zenda*, Richard Thorpe, 1952).

Por otro lado, el segundo subgénero de mayor éxito serían las películas de aventuras coloniales o de exploradores en países exóticos, generalmente identificadas como ‘películas de aventuras’ a secas, dada la primacía del aventurero como protagonista, una figura que adquiriría especial relevancia en occidente en los siglos XIX y XX, con las exploraciones y el colonialismo en África, la polinesia y otras regiones remotas. El subgénero estará habitualmente protagonizado por héroes más estoicos y robustos que los del ‘*swashbuckler*’, estrellas como Clark Gable, Gary Cooper e incluso Humphrey Bogart, que encarnarían a los aventureros de un sinfín de títulos entre los años veinte y los cincuenta.

Aparecerían otros subgéneros dentro del cine de ‘acción-aventuras’, como el centrado en la aviación, con *Wings* (*Alas*, William Wellman, 1927) y *Only Angels Have Wings* (*Sólo los ángeles tienen alas*, Howard Hawks, 1939) como ejemplos paradigmáticos.. Y la orientación hacia la aventura afectaría a otros géneros que antes o después acabarían por adquirir entidad propia, como

la ciencia ficción, el western o el cine criminal, dando lugar a las películas de aventuras espaciales (*'space operas'*), como los seriales *Flash Gordon* (*Flash Gordon*, Frederick Stephani, 1936) y *Buck Rogers* (*Buck Rogers*, Ford Beebe, Saul A. Goodkind, 1939); a las películas de aventuras en el oeste (*'horse operas'*), como las protagonizadas por Tom Mix; y los más reputados thrillers de espionaje e intriga internacional, como *Spies* (*Los espías*, Fritz Lang, 1928), *Secret Agent* (*El agente secreto*, 1936), *The Lady Vanishes* (*Alarma en el expreso*, 1938) o *Foreign Correspondent* (*Enviado especial*, 1940), las últimas tres dirigidas por Alfred Hitchcock.

Pero la producción de estos ciclos palidece frente a la del *'swashbuckler'* y la película de aventuras de exploradores, que dominarían el género durante todo el periodo clásico hollywoodiense, sea por el menor éxito de sus temáticas (caso del cine de aviación), sea por la deriva de los géneros hacia territorios diferentes a la aventura, como la reflexión sobre desastrosos futuribles (ciencia ficción), el relato fundacional (western) o la primacía del suspense frente a la acción física (thriller).

En cualquier caso, el cine de acción-aventura se construye sobre lo que Cawelti (1976, pág. 39) identifica como la fórmula literaria de la aventura, donde un héroe “supera obstáculos y peligros, logrando alguna misión importante y moral”. Un espíritu aventurero infunde a sus protagonistas, decididos a explorar nuevos territorios hostiles, recuperar reliquias y tesoros escondidos, y rescatar y defender al indefenso. El espacio en el que las aventuras tienen lugar suele ser de algún modo exótico para el público, situándose en un pasado idealizado y/o en lugares distantes geográficamente. Por otro lado, Marchetti (1989, pág. 188) recuerda que una constante en el cine de aventuras es la construcción episódica de la trama, lo que “permite una amplia variedad de tonos, la inclusión de diferentes localizaciones y personajes introducidos casualmente, y momentos de espectáculo, generalmente implicando peleas, explosiones y otros tipos de violencia”. Resulta especialmente importante para el género que la estructura episódica permita variedad de tonos, espacios, personajes, peligros, etc., dado que es a través de ellos por donde progresan las aventuras y se desarrolla el empoderamiento del héroe, y es precisamente sobre estos elementos variados donde se construye

el espectáculo, que siempre exige renovaciones para mantener su condición asombrosa, extraordinaria, impactante. El mismo autor señala la importancia del humor en las obras del género, que sin articularse como comedias suelen incorporar elementos irónicos, socarrones y jocosos, que llevan a personajes y espectadores a no tomarse demasiado en serio los peligros y agresiones de las historias presentadas, de modo que la orientación lúdica del tratamiento socaba cualquier aspiración trascendental de sus temáticas.

Por otro lado, sean las localizaciones variadas o restringidas, “el espacio, el control del espacio, y la habilidad de moverse libremente a través del espacio o desde un espacio a otro son siempre importantes” (Neale, 2000, pág. 56) en el cine de aventuras, que exige al cuerpo del héroe una constante negociación con el espacio circundante, y su progresivo dominio²⁵. Es así como la acción física presentada no enfatiza tanto la violencia desplegada como la dificultad y necesidad de superar obstáculos físicos, materiales, alzándose la persecución y la carrera contrarreloj como componentes semánticos paradigmáticos del género, en lo que a la acción física se refiere. La primacía de la persecución condiciona incluso los combates entre héroe y villano, tan habituales por ejemplo en el ‘*swashbuckler*’, presentados antes como persecuciones reñidas en el espacio, que como prolongados y agresivos enfrentamientos.

El género sufrirá una revisión a lo largo de los setenta, y una revitalización postclásica a partir de los ochenta. Precedente del cambio, según Gross (2000), y de todo el cine de acción contemporáneo, será la franquicia de películas centradas en la figura de James Bond, especialmente, a partir de *Goldfinger* (Guy Hamilton, 1964). Frente a otras películas de espías, deudoras del cine negro, las películas de James Bond se orientaron hacia el cine de acción-aventuras, presentando un nuevo tipo de acción super cinética y de tintes comiqueros, donde progresivamente se abandonaría la mecánica de la trama para promover una sucesión episódica de *set pieces* de gran escala,

²⁵ Resulta habitual que el cine de acción estructure el espacio en patrones significantes, sea la creación de itinerarios de marcado valor alegórico, u oposiciones entre espacios abiertos y cerrados, urbanos y naturales, locales y foráneos, entre otras, por las que se desarrollan fantasías de libertad, aventura, contacto con la naturaleza, etc.

situados en diferentes espacios geográficos y escenográficos. En este sentido, además, la franquicia instauraría lo que se convertiría en una constante del cine de acción contemporáneo: la apertura de la película con un primer *set piece* de acción trepidante, a la vez estrategia de presentación del personajes protagonista (en acción), y gancho para atrapar a la audiencia de cara a la historia central, aun por desarrollar.

Por otro lado, el personaje protagonista, siguiendo la tradición del género, se presenta como una figura de actitud chulesca, siempre elegante y con una frase ingeniosa en la lengua, lo que dota de cierta autoconsciencia al relato, de una marcada orientación lúdica. Y se aprecia en las películas de James Bond un énfasis cada vez mayor en la tecnología detrás de la cámara (efectos especiales), y sobre todo en el interior de la propia historia, integrando artilugios tecnológicos como un elemento integral de las obras, destinados al consumo placentero por parte del espectador. De este modo, los láseres de Goldfinger y el Aston Martin “adaptado” de Bond legarán a la franquicia, y al posterior cine de acción, un amor por las tecnologías de transporte y armamento, situando las películas entre la ciencia ficción fantástica (el ‘*spy-fi*’, etiqueta popular para identificar el cine de espías tecnológicamente más fantástico, mezclando los términos ‘espía’ –‘*spy*’– y ‘ciencia ficción’ –‘*sci-fi*’–) y las derivas más vigorosas del cine bélico por venir.

La prolongada franquicia evolucionará a lo largo de las décadas, adaptando sus temáticas a los momentos históricos en que se inscriben, y sus tratamientos de la acción a las corrientes estéticas imperantes en cada periodo, resultando por ello un corpus idóneo para el estudio de la evolución del cine de acción en las últimas 5 décadas. Sus vínculos con el cine criminal emparentará la franquicia, en muchas ocasiones, con la línea del cine de acción ‘duro’ que se desarrollaría desde mediados de los setenta (ver más adelante), y, del mismo modo, la imponente influencia de la franquicia en el cine de acción actuaría como una fuerza que arrastraría dicho cine de acción ‘duro’ hacia territorios más propios del cine de aventuras, produciéndose un inevitable contagio mutuo.

Por otro lado, a lo largo de los setenta se asistió a una revisión de la película de aventuras clásica, especialmente del ‘*swashbuckler*’, con títulos como *The Three Musketeers* (*Los tres mosqueteros*, Richard Lester, 1974), *Robin and Marian* (*Robin y Manian*, Richard Lester, 1976) o *Crossed Swords* (*El príncipe y el mendigo*, Richard Fleischer, 1977). Pero el impulso más significativo para la revitalización del género vendría de la mano de dos jóvenes directores norteamericanos, George Lucas y Steven Spielberg, y dos exitosas franquicias cinematográficas creadas por estos, iniciadas por *Star Wars* (*La guerra de las galaxias*, George Lucas, 1977) y *Raiders of the Lost Ark* (*En busca del arca perdida*, Steven Spielberg, 1981). La deuda con el cine de acción-aventuras clásico resulta patente en ambos casos, inspirándose Lucas para la primera en los seriales de aventuras de ciencia ficción de los treinta, y tomando como modelo Lucas y Spielberg para la segunda las películas de James Bond, en su espíritu lúdico y desenfadado, y los seriales y las películas clásicas de aventuras de exploradores, resultando especialmente influyentes las figuras del cazador Allan Quatermain.

Iniciaron así ambos directores una dinámica que se convertiría en habitual en el cine postclásico norteamericano, como es la elevación de géneros clásicos de serie B a primera categoría, inyectando nuevas sensibilidades estéticas y placeres audiovisuales, nuevas temáticas y tramas más elaboradas y en sintonía con la audiencia joven de la época, y sobre todo presupuestos más elevados²⁶. De este modo, *Star Wars* y *Raiders of the Lost Ark* se mostrarían especialmente influyentes para el cine de acción contemporáneo. Gross (2000) apunta tres tendencias entrelazadas que, si bien constantes en la tradición del cine de acción-aventuras, las películas de Lucas y Spielberg han instaurado en el cine comercial de acción.

En primer lugar, se asiste a una reducción en la complejidad de la narración, favoreciéndose la construcción episódica frente a la linealidad y

²⁶ El éxito de ambas obras revitalizaría el cine de aventuras clásico, dando lugar, además de a sus propias y exitosas secuelas, a títulos como *Romancing the Stone* (1984), *The Princess Bride* (1987), *Robin Hood, Prince of Thieves* (1991), *Hook* (1991), *Stargate* (1994), *Cutthroat Island* (1995), *The Mask of Zorro* (1998), *The Mummy* (1999) o la serie *Pirates of the Caribbean* (2003, 2006, 2007, 2011), entre muchos otros.

estricta coherencia: *Star Wars* se organiza alrededor de cuatro persecuciones (Luke escapa de los Guardias Imperiales; Luke persigue a la Princesa Leia; Luke y sus compañeros son perseguidos por la Estrella de la Muerte; y Luke es perseguido por Darth Vader mientras intenta soltar una bomba que haga estallar la Estrella de la Muerte), que articulan todo el contenido dramático; *Raiders of the Lost Ark* desarrolla el modelo un paso más, quedando organizada su narración alrededor de una decena de persecuciones y enfrentamientos. Siguiendo las películas de James Bond, y fomentando su popularización, ambos títulos comienzan con un *set piece* de acción (en el caso de *Raiders of the Lost Ark*, una de las secuencias más icónicas del cine contemporáneo), y su estructura narrativa episódica se articularía con precisión para acercar la experiencia cinematográfica a la de una atracción ferial, resultando habitual la equiparación de esta con un trepidante viaje en montaña rusa (Gross habla de la ‘película-como-parte-temático’ –‘*movie-as-Theme-Park*’– y de la ‘película-como-atracción’ –‘*the movie-as-Ride*’–).

En segundo lugar, en el cine de acción contemporáneo la experiencia narrativa está dominada por lo cinemático, por la imagen y la tecnología, frente a la dramaturgia: es la entrada y salida de naves espaciales en plano, y la carrera del héroe frente a una roca gigante que amenaza con aplastarle, lo que cautiva a los espectadores, convirtiéndose en adelante la sensación audiovisual en elemento central de la experiencia cinematográfica. Todo ello inflado por unos presupuestos elevados que permiten, incluso fomentan, el uso de tecnologías y efectos especiales punteros, convirtiéndose precisamente *Industrial Light & Magic*, creada por George Lucas para crear los efectos gráficos de *Star Wars*, en la empresa más representativa y exitosa del sector en occidente.

Finalmente, y siguiendo con la tradición del cine de aventuras, igualmente importante de cara al futuro cine de acción será el humor socarrón y auto-menospreciativo desplegado por los personajes (especialmente aquellos interpretados por Harrison Ford, en ambos títulos), decididos a no tomarse demasiado en serio los acontecimientos de la historia. Se muestra así una autoconsciencia por parte de los personajes de encontrarse en una narración, de modo que los peligros a los que se enfrentan en muchas ocasiones son

afrentados desde el placer y la diversión, sin la seriedad y ansiedad que producirían en una situación real, convirtiendo la violencia y acción desplegadas en acontecimientos lúdicos, orientados a la diversión desenfadada del espectador, sin promover la reflexión o su cuestionamiento, ni enfatizar su agresividad y crudeza.

3.3.2. Cine de catástrofes

La tradición del cine de acción-aventuras marcará en buena medida las temáticas y estructuras narrativas del cine de acción contemporáneo, así como la espectacularización de la acción física en forma, principalmente, de persecuciones y carreras contrarreloj, a lo que caben añadir los recurrentes combates entre héroe y villano. También integrarán estas obras, especialmente a partir de finales de los setenta, cuando saldrían definitivamente de los territorios de la serie B, diseños de producción orientados al espectáculo, sea por los paisajes y decorados suntuosos, por los enfrentamientos masivos de ejércitos, o por las grandes escenas de destrucción.

Pero en el Hollywood clásico, estos elementos se desarrollarán principalmente en otros territorios narrativos y genéricos, principalmente en las películas inscritas en otra categoría fílmica de gran relevancia industrial y estética: el cine etiquetado como *'sword-and-sandal'*, *'peplum'*, *'épica histórica'* o *'espectáculo histórico'*. Una categoría que converge con el cine de *'acción-aventura'* en múltiples puntos, como su orientación hacia el espectáculo, la inclusión de escenas de acción en su seno, o el desarrollo de las historias en espacios históricos y/o exóticos. Pero en la *'épica histórica'* la narración está más integrada que en los episódicos relatos de aventuras, la espectacularidad de la acción se conjuga con (y palidece ante) la espectacularidad del diseño de producción, y los espacios y personajes proceden esencialmente de la mitología e historia grecolatina y bíblica, lo que dotaría al género de un mayor respeto cultural, conquistando el interés del público de clase media y alta, menos favorable a las aventuras cinematográficas.

Iniciado en Europa con las exitosas *Quo Vadis?* (*Quo Vadis?*, Enrico Guazzoni, 1913) y *Cabiria* (*Cabiria*, Giovanni Pastrone, 1914), estas películas participarían, según Neale (2000, pág. 86), en el desarrollo del largometraje, funcionando sus historias épicas e imágenes espectaculares como gancho para una cada vez mayor fidelidad de la audiencia con una experiencia cinematográfica prolongada y unificada. Hollywood no tardaría en reaccionar (con los denominados ‘*superspecials*’), demostrando un interés particular por la historia de su propia nación y de la cristiandad, además de las temáticas greco-latinas clásicas, ya exploradas por los italianos, y perennes en el género.

Mientras el cine de acción-aventura tendería hacia la serie B y un cierto desprestigio cultural, la épica histórica se convertiría en uno de los géneros más sonados, permitiendo combinar respetados pasajes de la historia y literatura occidental con grandes despliegues espectaculares. El género llegaría a su apogeo en las décadas de 1950 y 1960, en un nuevo contexto postbélico, donde el descenso del consumo cinematográfico, la competición de la televisión, avances en las tecnologías de producción y exhibición, la necesidad de dar salida a los fondos congelados en países europeos, y la quiebra de la integración vertical de las *majors*, originaría una eclosión de obras espectaculares centradas en la antigüedad grecolatina, interpretadas por actores fornidos como Charlton Heston, Kirk Douglas o Victor Mature, que darían títulos de la talla de *The Ten Commandments* (*Los diez mandamientos*, Cecil B. DeMille, 1956), *Ben-Hur* (*Ben-Hur*, William Wyler, 1959), *Spartacus* (*Espartaco*, Stanley Kubrick, 1960), *Cleopatra* (*Cleopatra*, Joseph L. Mankiewicz, 1963) o *The Fall of the Roman Empire* (*La caída del Imperio Romano*, Nicholas Ray, 1964). Películas que “ayudaron a fundar una tradición del ‘espectáculo’ a larga escala y alto coste” (Neale, 2000, pág. 86), iniciando una serie de estrategias industriales que el *blockbuster* contemporáneo heredaría. En lo que al cine de acción respecta, estas películas legarían dos elementos esenciales para muchas obras del género: la integración de batallas campales de grandes proporciones, que el cine de acción se encargará de hacer más sangrientas y dinámicas, si cabe; y, sobre todo, la orientación hacia el espectáculo de la destrucción, alcanzando los incendios, las explosiones, las demoliciones y las

colisiones puntuales de la épica histórica nuevas proporciones de escala y, sobre todo, cuantía.

Si bien más propensa a acentuar la magnificencia de los paisajes, las escenografías, los vestuarios y los grandes castings corales, escenas asociadas a la destrucción de estos elementos resultaban también habituales en la 'épica histórica', narrando en ocasiones grandes destrucciones históricas, como el terremoto de 1906 en *San Francisco* (*San Francisco*, W.S. Van Dyke, 1936), el fuego de 1871 en *In Old Chicago* (*Chicago*, Henry King, 1937), la destrucción de Atlanta durante la Guerra de Secesión norteamericana en *Gone with the Wind* (*Lo que el viento se llevó*, Victor Fleming, 1939), o el incendio de Roma a manos de Nerón en *Quo Vadis?* (*Quo Vadis?*, Mervyn LeRoy, 1951); y otras veces simples ficcionalizaciones, como la destrucción provocada por un ciclón en *The Hurricane* (*El huracán*, John Ford, 1937), o las inundaciones provocadas por un aluvión en *The Rains Came* (*Vinieron las lluvias*, Clarence Brown, 1939), que obtendría ese año el primer Oscar a los mejores Efectos Especiales y Efectos Sonoros. Este 'estética de la destrucción' se popularizaría precisamente durante los setenta, en un ciclo de películas que acabarían por articularse en forma de género bajo la etiqueta 'cine de catástrofes' ('*disaster film*').

Iniciado a partir del éxito de *Airport* (*Aeropuerto*, George Seaton, 1970), y sobre todo de las producciones de Irwin Allen durante el periodo, como *The Poseidon Adventure* (*La aventura del Poseidón*, Ronald Neame, 1972) y *The Towering Inferno* (*El coloso en llamas*, John Guillermin e Irwin Allen, 1975), el ciclo se mostraría lucrativo, dando lugar durante la década a las secuelas de *Airport* (1974, 1977, 1979, y una parodia de 1980), a la secuela de *The Poseidon Adventure* (1979), y otros tantos títulos. Y se mostraría influyente en películas del periodo como *Jaws* (*Tiburón*, Steven Spielberg, 1975), *Black Sunday* (*Domingo negro*, John Frankenheimer, 1977) o *Superman* (*Superman*, Richard Donner, 1978), entre muchas otras, fomentando escenas de destrucción cada vez más grandes hasta convertirlas en parte integral de todo el cine de acción contemporáneo, variando únicamente el tamaño y su cuantía.

El ciclo se erigiría como precedente directo del *blockbuster* contemporáneo, con sus efectos especiales costosos, sus largas secuencias de

acción, sus simples premisas narrativas y su uso de tecnologías de exhibición novedosas. Tras un descenso en los ochenta, el género volvería a reavivarse en la producción hollywoodiense a mediados de los noventa, con presupuestos igualmente elevados y efectos especiales más sorprendentes, en un periodo donde se asistió a una revolución en las tecnologías digitales, desarrollando nuevas posibilidades para la destrucción masiva. El resurgimiento del género también se ha querido leer como una estrategia para mantener la lucrativa producción de cine de acción durante un periodo en el que una disminución del discurso nacionalista norteamericano (con el fin de la Guerra Fría), el ascenso de la corrección política, y la creciente globalización de sus productos (con la absorción de las *majors* por conglomerados multinacionales, y la progresiva expansión y dependencia de nuevos mercados internacionales), fomentaba la erradicación del villano tradicional, generalmente de nacionalidad antagónica y étnica marcadamente diferenciada, y por lo tanto potencialmente controvertido.

Como apunta Lichtenfeld (2007, pág. 228), “contra este fondo, estas nuevas películas de desastres, donde el espectáculo trunca la historia y el diálogo, y el enemigo no tiene nacionalidad, fueron de las principales exportaciones de Hollywood: al fin y al cabo, todo el mundo habla el idioma universal del gran fuego”. De este modo, la película de desastres se convertiría en uno de los subgéneros más exitosos del ‘*blockbuster* de acción’ contemporáneo, con obras como *Twister* (*Twister*, Jan de Bont, 1996), *Independence Day* (*Independence Day*, Roland Emmerich, 1996), *Titanic* (*Titanic*, James Cameron, 1997) y un largo etcétera.

Sus argumentos resultan sencillos y efectivos, centrados en la acción de una implacable fuerza letal inesperadamente desatada, que llevará a una sucesiva concatenación de escenas de destrucción material y muerte humana, hasta que la fuerza es detenida, superada o dejada atrás. Una destrucción redentora que fuerza un nuevo comienzo para los personajes, y que alcanzará proporciones megalómanas a partir de los noventa: si en los setenta la fuerza generalmente se desata en un espacio aislado (un crucero, un edificio, incluso una ciudad) y sobre un pequeño grupo de personas, en la película de catástrofes contemporánea es habitual que la destrucción alcance a todo el

planeta; si en los setenta la superación del desastre suponía el comienzo de una nueva vida para los personajes, en el cine contemporáneo supone la redención y el renacimiento de toda una civilización, a partir precisamente de los marcos morales desplegados por sus héroes en la narración.

La heroicidad de sus protagonistas suele ser una condición sobrevenida, siendo los personajes generalmente personas comunes que, por azares del destino y una predisposición a no desfallecer (motivada por la presencia y el deseo de salvar a sus familiares, habitualmente), luchan contra viento y marea (literalmente, en muchos casos) para salir con vida de su fatal situación. Se diferencian en este sentido del cine de acción-aventuras clásico, donde el protagonista habitualmente es una figura heroica antes de iniciarse el relato (sus actos vienen impulsados precisamente por su espíritu para la aventura y la heroicidad), y del cine de acción ‘duro’ que se comentará a continuación, donde las habilidades para la guerra de los protagonistas vienen justificadas por su habitual integración en las filas de cuerpos de seguridad, espionaje o militares.

De este modo, sus habituales repartos corales suelen estar integrados por actores no necesaria o exclusivamente asociados con el cine de acción, si bien habituales en él, como Gene Hackman, Charlton Heston, Steve McQueen, Paul Newman o Burt Lancaster, durante los setenta; y una larga lista de actores en los ciclos contemporáneos, que incluye nombres como Will Smith, Bill Pullman, Bill Paxton, Helen Hunt, Tommy Lee Jones, Pierce Brosnan, Linda Hamilton, Robert Duvall, Bruce Willis, Ben Affleck, Dennis Quaid, Kurt Russell o John Cusack, entre muchos otros. Con estructuras narrativas generalmente episódicas, sucediéndose la acción por diferentes niveles de un edificio o crucero, diferentes edificios de una ciudad, e incluso diferentes ciudades y países, la narración se propulsa hacia adelante sin mayor experiencia dramática que la inminente muerte de los protagonistas, como una estructura que sustenta la principal atracción del género, las grandes escenas de destrucción.

Todos estos títulos desarrollan una ‘estética de la destrucción’ que no solo enfatiza la aniquilación de edificios, vehículos, infraestructuras, etc., sino que pone el acento en las reacciones de los personajes ante ella, que funcionan

como mediadores del espectador, y que a partir de los noventa convertirá la destrucción de espacios reconocibles en uno de sus placeres visuales más destacados: en *Independence Day*, naves extraterrestres destruyen con sus potentes armas el Empire State Building, la Estatua de la Libertad, las Torres Gemelas y, en la imagen más representativa de film, la casa Blanca; en *Deep Impact*, una ola gigante absorbe la Estatua de la Libertad y las Torres Gemelas, en su destructivo paso por Nueva York; en *The Day After Tomorrow* (*El día de mañana*, Roland Emmerich, 2004), el propio cartel publicitario presenta el brazo de la Estatua de la Libertad sobresaliendo de una capa de hielo que ha congelado y colapsado la ciudad. Una ‘estética de la destrucción’ que fecunda todo el cine de acción contemporáneo desde los años setenta, y que encuentra en el cine de catástrofes su culminación apoteósica.

3.3.3. Cine de acción ‘duro’

Las películas de aventuras y las de catástrofes representan dos de las líneas de producción habituales en las que se desarrolla el *blockbuster* de acción contemporáneo de Hollywood. Pero existe otra línea más fecunda dentro del cine de acción, donde las producciones no siempre están imbuidas del espíritu *blockbuster*, y que generalmente se considera la línea más “pura” o “dura” dentro del género, siendo habitual su identificación directa con la etiqueta ‘cine/película de acción’ (*‘action cinema/film’*, o *‘actioner’*), a secas.

Indudablemente, estas obras comparten con el cine de acción-aventuras muchas constantes, como la condición heroica del protagonista, la importancia de los espacios exóticos y/o hostiles, y una estructura narrativa habitualmente episódica donde se concatenan *set pieces* de acción. También comparte elementos con el cine de catástrofes, especialmente la presencia recurrente de grandes imágenes que involucran la muerte de personas y la destrucción de vehículos, edificios, infraestructuras, etc. Pero esta corriente destacará, como ninguna otra, el enfrentamiento violento entre el héroe y un grupo de villanos, con especial énfasis en la corporalidad y agresividad de los personajes y sus conflictos, y significativa atención a la tecnología y su poder para la aceleración

y la destrucción. De modo que, si las estructuras de acción paradigmáticas del cine de acción-aventuras son la persecución y la carrera, y en el cine de catástrofes la superación de peligrosos obstáculos e inminentes amenazas materiales, en el cine de acción “duro” será el combate directo entre héroe y villanos, armados o cuerpo a cuerpo, el componente semántico más representativo del género.

Langford (2005, pág. 247) señala que el cine de acción, a partir de los ochenta, se dividió en dos corrientes distintas, ambas marcadas por el modo melodramático, si bien por diferentes tradiciones dentro de éste. La primera, integrada por las películas aquí identificadas como de acción-aventura y de catástrofes, se presenta como heredera de la tradición del ‘melodrama de acción’ o ‘*blood-and-thunder*’, con personajes proyectados hacia afuera, hacia la acción física incesante, en constante carrera y aceleración, y una tendencia a la localización en espacios exóticos.

En la segunda, que identifica precisamente como el cine de acción “duro”, se aprecia en sus elementos constitutivos la influencia significativa del ‘melodrama de pasión’, con personajes a la vez proyectados hacia el interior, con fuerte énfasis en el *pathos* producido por la acción y sus consecuencias, e historias que transcurren en un universo más cercano a la realidad cotidiana que a lo exótico. Se trata de una división difícil de mantener, dado que el cine de acción “duro” indudablemente debe muchas de sus características a la tradición del ‘melodrama de acción’. Pero la atención prestada sobre el origen y los efectos de la acción física violenta en el cuerpo y la mente del héroe introducen en el cine de acción “duro” un exceso emocional (*pathos*) no tan habitual en las otras corrientes, sea en forma de tortura y agotamiento, de pelea encarnizada y extenuante, de un sentimiento de desamparo y deslealtad, de repulsa ante la violencia ejercida sobre inocentes, o de la implicación personal por amenazas sobre familiares y personas queridas, todos ellos tropos del género, entre otras convenciones.

Por otro lado, si el cine de ‘acción-aventuras’ es una categoría existente durante el periodo clásico, y el ‘cine de catástrofes’ se fundamenta sobre la tradición de la ‘épica histórica’ hollywoodiense, el cine de acción “duro”

encuentra como principales precursores el western y el cine criminal, y, en segunda instancia, el cine bélico. Todos ellos géneros establecidos durante el periodo clásico, e implicados de algún modo en la presentación y el cuestionamiento de la violencia humana. Será precisamente en el seno de estos géneros donde se produzcan las representaciones cinematográficas de la violencia más significativas e impactantes, especialmente durante la segunda mitad de los sesenta, periodo en el que una nueva hornada de jóvenes directores revisitan, exploran y retuercen sus contantes y preocupaciones.

Entre la producción del periodo destacan especialmente dos obras, *Bonnie and Clyde* (*Bonnie y Clyde*, Arthur Penn, 1967) y *The Wild Bunch* (*Grupo Salvaje*, Sam Peckinpah, 1969), que conmocionaron en sus respectivos estrenos por el modo en que presentaban una violencia gráfica hasta entonces nunca vista en pantalla, o al menos en pantalla cinematográfica. Una violencia que penetra todo el metraje, pero que se desata especialmente en sus icónicas escenas finales, masacres sangrientas donde la munición vuela por los aires y los cuerpos acribillados se balancean y desploman por el impacto de las incesantes balas, rodadas en un *slow motion* que subraya la violencia a la vez que la hace más visible y explícita, y presentadas mediante un montaje que resulta agresivo en su fragmentación, prolongación y precipitación.

Enmarcadas en relatos decididos a cuestionar precisamente los excesos y las condiciones de la violencia, las imágenes llegaban a la gran pantalla en un periodo en el que la audiencia se iba acostumbrando a las gráficas muertes que la televisión presentaba desde Vietnam. Y la violencia desplegada en ambas obras ayudaría a la erradicación del Código Hays, imperante hasta entonces en Hollywood, si bien progresivamente esquivado durante los sesenta, creando nuevas oportunidades para que otros directores la usaran como un espectáculo, incorporándola a sus películas sin marcos narrativos que incitaran a la reflexión, sino como mero placer audiovisual.

Si bien eclosionaría en los ochenta, el cine de acción ‘duro’ se gestaría, según Lichtenfeld (2007), a lo largo de los setenta, esencialmente en el interior del cine criminal urbano, si bien con fuertes influencias del western. Películas criminales protagonizadas por polis duros, como *Coogan's Bluff* (*La jungla*

humana, Don Siegel, 1968), *Bullit* (*Bullit*, Peter Yates, 1968), *Shaft* (*Las noches rojas del Harlem*, Gordon Parks, 1971), *The French Connection* (*Contra el imperio de la droga*, William Friedkin, 1971) o *Dirty Harry* (*Harry el Sucio*, Don Siegel, 1971), presentarían a héroes poderosos, impetuosos e indomables, decididos a poner orden en lo que cada vez se percibía más como una ‘jungla urbana’. Las obras tomarán del cine criminal no solo sus localizaciones (ciudad contemporánea), figuras (policía, asesino, gánster, pandillero, justiciero) y temáticas (procedimental) privilegiadas, sino el habitual tono desesperado del cine negro ante el caos y la desintegración social imperantes, y las derivas hacia la psicopatología de sus villanos, entre la disfunción psicosexual y el sadismo. Pero a diferencia del cine criminal clásico, la ciudad ya no es presentada como un espacio laberíntico donde desarrollar la investigación detectivesca, sino una tierra sin ley donde el héroe-pistolero debe imponer justicia por su cuenta, generalmente recurriendo a la violencia para alcanzarla, esbozando las obras conflictos atemporales como el enfrentamiento entre la civilización y lo salvaje, entre el orden y la anarquía.

Como apunta (Lichtenfeld, 2007, pág. 17), “el marcador más obvio de la modernidad de la película de acción será el telón de fondo urbano que durante mucho tiempo ha servido al cine negro, de detectives y de gánsteres, y contra el cual ahora se pondrán en escena conflictos más propios del western”. En este sentido, el nuevo cine criminal de los setenta comenzaba a coquetear con componentes habituales del *western*, presentando claras herencias temáticas de clásicos como *High Noon* (*Solo ante el peligro*, Fred Zinnemann, 1952), *Shane* (*Raíces profundas*, George Stevens, 1953), *The Searchers* (*Centauros del desierto*, John Ford, 1956) o *Rio Bravo* (*Rio Bravo*, Howard Hawks, 1959), y sobre todo una influencia en la caracterización del héroe protagonista²⁷, generalmente solitario y lacónico, sugiriéndose que es un hombre *con* pasado, casi nunca articulado, y un hombre *del* pasado, cuyos métodos no pueden ser

²⁷ Muchas de las películas del ciclo llevarán en su título el nombre de su héroe protagonista, como ocurre con *Dirty Harry*, *McQ*, *Brannigan*, *Rambo*, *Cobra*, *Robocop*, *Braddock*, *The Enforcer*, *The Terminator*, *The Specialist*, *The Punisher*, etc.

condonados por una civilización progresista, si bien la protege y purifica (Lichtenfeld, 2007, pág. 17)²⁸.

Eclosionaría durante la década un exitoso ciclo de obras centradas en la figura del policía o ciudadano que decide tomarse la justicia por su mano (la ‘película de justicieros’ o ‘vigilante film’), que incluiría, entre los títulos más representativas, *Dirty Harry* y sus secuelas (1973, 1976, 1983, 1988), interpretadas por Clint Eastwood; *Death Wish* (*El justiciero de la ciudad*, Michael Winner, 1974) y sus secuelas (1982, 1985, 1987, 1994), interpretadas por Charles Bronson; o *McQ* (*McQ*, John Sturges, 1974) y *Brannigan* (*Brannigan*, Douglas Hickox, 1975), ambas con John Wayne. La deriva autoral del ciclo, alejada del cine de acción, vendría de la mano de Martin Scorsese, con *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, Martin Scorsese, 1976), y James Carpenter llevaría a cabo su exitoso desvío hacia el cine de explotación, en *Assault on Precinct 13* (*Asalto a la comisaría del distrito 13*, 1976), versión moderna y espectacular del western clásico *Rio Bravo*.

Este cine criminal urbano progresivamente incluiría un mayor número de escenas de acción en su metraje, y agudizaría la brutalidad de la violencia desplegada, características que, para Lichtenfeld (2007, pág. 15), “marca dónde termina la película de procedimiento policial y empieza la película de acción”²⁹.

²⁸ En algunas películas el vínculo entre el cine criminal y el western es inmediatamente perceptible, como ocurre en *Coogan's Bluff*, donde Clint Eastwood interpreta a un rudo alguacil del desértico suroeste enviado a Nueva York en misión especial, siempre ataviado con sombrero de *cowboy* y revolver, funcionando el personaje como gozne entre los icónicos pistoleros interpretados previamente por el actor en los *westerns* de Sergio Leone y Don Siegel, y los toscos policías que encarnará en la saga iniciada por *Dirty Harry* y otros thrillers urbanos posteriores. Una conexión biográfica significativa y extendida, siendo habitual que directores y estrellas implicados en el cine criminal de acción de los setenta hubiesen trabajado previamente en el universo del western.

²⁹ Desde el punto de vista de las escenas de acción, *Bullit* y *The French Connection* resultan especialmente significativas por sus secuencias de persecución de coches. Cada obra incluye solo una escena de este tipo, pero la prolongación, energía y seducción con la que se presentan han llevado a que las escenas adquirieran un estatus icónico. Pero en ambas películas las persecuciones funcionan como escenas climáticas dentro de una trama por otro lado sosegada, fuertemente heredera del cine negro clásico, si bien insuflado con una estética realista procedente del documental y el reportaje televisivo. La violencia, si bien se extiende tácitamente por todo su metraje, siempre aparece motivada y legitimada, sea por la ambigüedad moral de los personajes, o inercias criminales creíbles.

Así, la acción en una película como *Dirty Harry* estalla cíclicamente, cada diez minutos aproximadamente, siguiendo un patrón que convierte estas escenas en el elemento estructural más recurrente y esperado de la película. Serán precisamente las escenas donde estalla la acción física violenta las que definan y estructuren las películas integradas en el género, palideciendo los componentes narrativos frente a ellas.

Además de la profusión de las escenas de acción violenta, característica constitutiva del género, las obras de los setenta desarrollan otras tendencias que serán constantes en el cine de acción posterior. Por un lado, las películas de acción de los 1970 demuestran no solo un creciente interés por mostrar escenas de violencia ejercida sobre personas, sino también sobre objetos materiales, enzarzándose en una creciente tendencia hacia la destrucción de la propiedad: los asesinatos en masa dejan regueros de sangre que embadurnan suelos, piscinas, ventanas y paredes; metralletas arrasan cuerpos y muros, haciendo saltar por los aires astillas, trozos de vidrio y chispas; lanzamisiles derriban vehículos y construcciones, dejando poco más que cenizas, chatarra y escombros; todo tipo de vehículos descarrilan, se precipitan, alunizan, atropellan, embisten y estallan por los aires. La pirotecnia se hace progresivamente más común y grandilocuente, hasta convertirse el espectáculo de la destrucción en uno de los principales atractivos del género.

En segundo lugar, estas obras de los setenta demuestran una primera tendencia fetichista por los vehículos y las armas, por la tecnología asociada a la velocidad, a la violencia, a la destrucción, al poder³⁰. Los personajes hablan sobre armas, las admiran, las cuidan. Como apunta (Lichtenfeld, 2007, pág. 39), “las armas no solo dirigen la conversación, sino que también las propiedades formales de la propia creación cinematográfica, como los movimientos de cámara, la composición y el montaje”, siendo mostradas en grandes primeros

³⁰ En *McQ* (John Sturges, 1974) el protagonista adquiere una metralleta Ingram MAC-10 para enfrentarse a sus enemigos. En *The Enforcer* (*Harry el ejecutor*, James Fargo, 1976), un lanzacohetes M72 LAW. La famosa .44 Magnum de *Dirty Harry*, icónica desde la primera entrega, llega a dar título a la secuela, *Magnum Force* (*Harry el fuerte*, Ted Post, 1973), cuyos créditos abren directamente sobre el arma.

planos, desde multitud de ángulos, acariciadas por la cámara en movimiento, omnipresentes en cada nuevo corte³¹.

Las exuberancias de las películas de los setenta allanarían el camino para los excesos de los ochenta, década en la que el cine de acción “duro” se impondría como un género notorio y autónomo. Desde un punto de vista temático, el policía duro en una metrópolis caótica seguirá resultando un argumento central para el género, junto a nuevas orientaciones. Tasker (2004, pág. 4) apunta, en este sentido, que el cine de acción contemporáneo se puede dividir, *grosso modo*, en tres agrupaciones subgenéricas amplias (la acción criminal y urbana; la fantasía, con la ciencia ficción como gran subgénero; y las películas bélicas o militaristas), si bien recuerda que hay muchas películas que cruzan estas fronteras, o incluso las eluden.

En cualquier caso, sea en la jungla, en las calles de una ciudad o en una nave en el espacio exterior, los territorios donde se desarrolla el cine de acción son siempre territorios bélicos, junglas donde solo un guerrero heroico es capaz de imponerse. De modo que en los ochenta el cine de acción girará en torno, generalmente, a protagonistas procedentes (integrantes o ex-miembros) de algún cuerpo de seguridad o militar que legitima sus conocimientos y habilidades para la guerra, sean policías regulares o de élite (SWAT), miembros de agencias como el FBI o la CIA, militares (habitualmente de algún comando de fuerzas especiales) o paramilitares.

El cine de acción hollywoodiense de la década quedará marcado por el ascenso de las ‘estrellas de acción’, actores asociados exclusivamente al género. Destacarían durante el periodo actores capaces de representar una nueva masculinidad extrema, demostrada bien mediante su fisicalidad hipermusculada, con las superestrellas Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger como ejemplos paradigmáticos, o bien mediante el despliegue de sus habilidades en artes marciales, con Chuck Norris, Jean Claude Van

³¹ Imagen icónica al respecto es la de un Harry el Sucio apuntando su Magnum a su enemigo de turno, presentado en un plano americano casi frontal, donde el arma se dirige prácticamente hacia el espectador, privilegiada espacialmente en primer plano.

Damme y Steven Seagal a la cabeza, en una época en la que prácticas como el culturismo o el aprendizaje de artes marciales estaba en boga en EE.UU.³²

En cualquier caso, las diferencias entre ambas líneas resultan mínimas, participando todos estos actores en películas con las mismas constantes temáticas y estéticas de la época, donde se impondría una tendencia a la fetichización del cuerpo como espectáculo *per se*. Personajes cuya “verdadera elocuencia es exclusivamente física” (Lichtenfeld, 2007, pág. 102), demostrando una marcada reticencia emocional y verbal, perceptible en la inexpresividad de sus rostros³³ y el laconismo de sus respuestas³⁴. El cuerpo de los protagonistas, como obra de musculatura esculpida y habilidades adiestradas, sería exhibido para su contemplación como parte integral del espectáculo presentado, sucediéndose las escenas de entrenamiento y preparación, tortura y sufrimiento físico, o simple desnudamiento por cuestiones de aparente comodidad. Héroes “inmóviles, musculosos” (Langford, 2005, pág. 249), de cuerpos menos funcionales que excesivamente visuales (Tasker, 1993), conduciendo inevitablemente las escenas de acción hacia un cierto hieratismo, incluso en el caso de los actores especialistas en artes marciales, cuyos movimientos estarán condicionados por el mismo estatismo fetichista imperantes.

Más objeto de exhibición que vehículo de acción, el cuerpo del protagonista se convertiría en uno placeres visuales más destacados del género, desplegando unas artes bélicas y alcanzando unas cotas de destrucción

³² A diferencia de las estrellas previas, como Charles Bronson y Clint Eastwood, serán los primeros actores que no hayan trabajado previamente en otros géneros como el cine negro o el *western*, quedando vinculados exclusivamente con el cine de acción. Y es que, si bien actores como Stallone y Schwarzenegger han realizado dramas o comedias, estas derivas se pueden entender como intentos infructuosos de trascender los límites del género en el que han sido encasillados, más que experiencias en nuevos registros actorales.

³³ Por ejemplo, en *Mission in Action*, Chuck Norris aparece con unas gafas de sol oscuras y una tupida barba que prácticamente cubren toda la cara, limitando la expresividad del actor.

³⁴ Se trata de un cine, especialmente en los ochenta, donde “sobran las palabras”, donde los personajes hablan poco y golpean mucho. Una característica que se refuerza por el hecho de que muchos de los actores no son americanos (Arnold, Van Damme, Dolph), pero también por la influencia del héroe estoico del *western* (“por la boca muere el pez”).

proporcionales a su físico. Las películas de acción del periodo se caracterizarían por demostrar una actitud fetichista hacia los personajes protagonistas³⁵ (generalmente mistificados en su presentación inicial³⁶ y/o preparación para el enfrentamiento final), de sus vestimentas, armas y vehículos (que funcionan como extensiones de los personajes, expresando tanto su personalidad como su eficacia para el combate³⁷), y de la destrucción que dejan a su paso (en una plétora de efectos viscerales y pirotécnicos).

Películas destacables de esta corriente, durante los ochenta y noventa, son *Fist Blood* (*Acorralado*, Ted Kotcheff, 1982) y sus secuelas (1985, 1988), *Cobra* (*Cobra, el brazo fuerte de la ley*, George P. Cosmatos, 1986), *Demolition Man* (*Demolition Man*, Marco Brambilla, 1993) o *The Specialist* (*El especialista*, Luis Llosa, 1994), todas con Sylvester Stallone; *Conan the Barbarian* (*Conan el bárbaro*, John Milius, 1982), *Terminator* (*Terminator*, James Cameron, 1984) y su secuela (1991), *Commando* (*Comando*, Mark L. Lester, 1985), *Predator*

³⁵ Resulta habitual encontrar a su vez a personajes traumatizados entre los héroes del cine de acción. Personajes con historia, donde los traumas dotan de mayor resonancia heroica a sus actos (carga con un gran peso sobre sus espaldas), motiva su pulsión de muerte en algunas ocasiones (les da igual morir), y permite que algunos argumentos se presenten como terapias contra el pasado para los personajes (el retorno a Vietnam como estrategia para “ganar la guerra”). El trauma les humaniza a la vez que les motiva a llegar hasta final, dado que en muchas ocasiones ya “no tienen nada más que perder”.

³⁶ Lo que se consigue haciéndoles surgir de entre la niebla, las llamas, el agua, y otros elementos naturales, como si acabaran de materializarse desde otra dimensión primordial, de un espacio-tiempo distinto donde habitan los héroes sobrehumanos. Aparecen de la nada, y desaparecen en ella, estableciendo una lógica de la visibilidad (e invisibilidad) desconcertante como penetrante, como si estuvieran sujetos constantemente a un proceso de creación desde el territorio mitológico. Otra estrategia habitual es el uso de rayos de luz – generalmente solares– a sus espaldas, lo que no solo activa nuevamente la lógica de la visibilidad/invisibilidad (en ocasiones solo se nos muestra su silueta recortada entre brillos), sino que además dota al héroe de un cierto halo divino heredado de los imaginarios pictóricos cristianos (entre otros cultos religiosos). Resulta a su vez común situarlos en lugares elevados desde los que dominan visualmente (y, por extensión, físicamente) el espacio que les rodea, enfatizando su poder. Y su presentación mediante el uso de movimientos de cámara circulares que los rodean y aprehenden también es un recurso habitual, potenciando y magnificando su imponente presencia.

³⁷ “Las vestimentas del héroe constituyen barreras de protección. Nada entra. Pero del mismo modo nada sale, dado que semejante vestuario también significa la autonomía del héroe y, por extensión, su reticencia emocional. Del mismo modo que los cineastas de acción de los ochenta buscan cautivar a su audiencia con los cuerpos expuestos de sus héroes, el modo en el que cubren estos cuerpos también es una convención potente, aun siendo sutil, del género.” (Lichtenfeld (2007, pág. 62),

(*Depredador*, John McTiernan, 1987), *Total Recall* (*Desafío total*, Paul Verhoeven, 1990), *True Lies* (*Mentiras arriesgadas*, James Cameron, 1994) y *Eraser* (*Eliminador*, Chuck Russell, 1996), todas con Arnold Schwarzenegger; *Missing in Action* (*Desaparecido en combate*, Joseph Zito, 1984) y sus secuelas (1985, 1988), *Invasion U.S.A.* (*Invasion U.S.A.*, Joseph Zito, 1985), *Code of Silence* (*Código de silencio*, Andrew Davis, 1985), y *The Delta Force* (*Delta Force*, Menahem Golan, 1986) y sus secuelas (1990, 1991), todas con Chuck Norris; *Above the Law* (*Por encima de la ley*, Andrew Davies, 1988), *Under Siege* (*Alerta máxima*, Andrew Davies, 1992) y su secuela (1995), *On Deadly Ground* (*En tierra peligrosa*, Steven Seagal, 1994) y *Executive Decision* (*Decisión crítica*, Stuart Baird, 1996), con Steven Seagal; *Alien* (*Alien*, Riddley Scott, 1979) y sus secuelas (1986, 1992, 1997), con Sigourney Weaver; o *RoboCop* (*RoboCop*, Paul Verhoeven, 1987) y sus secuelas (1990, 1993).

Y por supuesto las películas protagonizadas por un Claude Van Damme, entre las cuales destacan en un primer periodo títulos como *Kickboxer* (*Kickboxer*, Mark DiSalle y David Worth, 1989), *Double Impact* (*Doble Impacto*, Sheldon Lettich, 1991), *Universal Soldier* (*Soldado universal*, Roland Emmerich, 1992) y sus secuelas (1998, 1998, 1999), y *Sudden Death* (*Muerte súbita*, Peter Hyams, 1995). Si el actor merece un párrafo aparte en este texto es por su intervención como gozne entre el cine norteamericano y el hongkonés, siendo el protagonista durante la segunda mitad de la década de los noventa de las primeras películas de acción que los directores hongkoneses rodarían en Hollywood, como *Hard Target* (*Blanco humano*, John Woo, 1993), *Maximum Risk* (*Riesgo máximo*, Ringo Lam, 1996), *Double Team* (*Double Team*, Tsui Hark 1997) y *Knock Off* (*En el corazón del huracán*, Tsui Hark, 1998).

Por otro lado, a medida que avanza la década de los ochenta, y a lo largo de los noventa, se percibe una tendencia hacia la introducción de personajes menos hiperbólicos, protagonizados por estrellas no necesariamente encasilladas en el cine de acción, y demostrando una mayor orientación hacia la acción dinámica que sus predecesoras. Personajes de cuerpos y personalidades más flexibles, que “les permitieron dramatizar la exitosa negociación de la crisis masculina en lugar de simplemente exhibir su poder militar” (Langford, 2005, pág. 250). Obras significativas de esta orientación, que

acabaría por imponerse en los noventa, son *Die Hard* (*La jungla de cristal*, John McTiernan, 1988) y sus secuelas (1990, 1995), protagonizadas por Bruce Willis; *Lethal Weapon* (*Arma letal*, Richard Donner, 1987) y sus secuelas (1989, 1992, 1998), con Mel Gibson y Danny Glover; *Speed* (*Speed: máxima potencia*, Jan de Bont, 1994), con Keanu Reeves; *Bad Boys* (*Dos policías rebeldes*, Michael Bay 1995) y su secuela (2003), con Will Smith y Martin Lawrence; o *The Rock* (*La Roca*, Michael Bay, 1996), con Sean Connery y Nicolas Cage. Del mismo modo, a finales de la década se desarrolla la fórmula del ‘*buddy film*’ o ‘película de colegas’, donde dos héroes antitéticos pero con mucha química entre ellos se unen en una misión conjunta³⁸, destacando obras como la mencionada serie *Lethal Weapon*, y *Tango & Cash* (*Tango y Cash*, Andrei Konchalovsky, 1989). El formato abriría las puertas a la penetración de actores hongkoneses en Hollywood, como Jackie Chan en *Rush Hour* (*Hora punta*, Brett Ratner, 1998) y sus secuelas (2001, 2007), coprotagonizadas junto a Chris Tucker.

El cine de acción duro de las décadas de 1980 y 1990 funcionaría como principal telón de fondo contra el que serían comparadas las películas de acción hongkonesas durante el periodo.

³⁸ Como apunta (Lichtenfeld, 2007, pág. 122), al héroe de acción se le asigna su contrario, de forma que si uno es joven y/o atrevido, el otro será viejo y/o reservado (*Lethal Weapon*, *Tango and Cash*, *Bad Boys*, *The Rock*); si uno es un luchador experimentado, el otro será un novato (*Last Action Hero*); si uno es blanco, el otro será afroamericano (*Lethal Weapon*, *The Last Boy Scout*, *Die Hard with a Vengeance*, *48 HRS*); si uno es americano, el otro será chino (*Rush Hour*) o soviético (*Red Heat*); si uno es humano, el otro será una máquina (*Robocop*) o un extraterrestre (*Alien Nation*).

3.4. El cine de acción hongkonés: artes marciales

El cine de acción hongkonés se ha caracterizado, tradicionalmente, por la presentación de escenas de acción en forma de rutinas de artes marciales chinas. Dentro del amplio abanico de subgéneros que se pueden inscribir en el marco del cine de acción, el ‘cine de artes marciales’ destaca con autonomía propia, haciendo referencia a todas aquellas películas donde las escenas de acción están marcadas por el uso de artes marciales por parte de los personajes implicados y enfrentados. En buena medida, el concepto funciona como un paraguas conceptual, bajo el que se integran, esencialmente, diferentes tradiciones fílmicas chinas y japonesas, así como las vertientes autóctonas de otros países asiáticos, y de occidente.

Dentro del cine de acción, el cine hongkonés ha desarrollado dos subgéneros diferenciados, a los que generalmente nombra mediante los términos ‘*wuxia*’ y ‘*kung fu*’. Pero, mientras la palabra ‘*kung fu*’ se ha extendido progresivamente en occidente en las últimas décadas, cabe señalar que el término ‘*wuxia*’, si bien una nomenclatura aceptada y establecida para hacer referencia a determinadas ficciones marciales chinas, no ha encontrado similar aceptación. No hay una traducción satisfactoria del término ni al inglés ni, mucho menos, al castellano, resultando todos los intentos deficientes a la hora de conceptualizar y comprender el subgénero. Además, el término ‘*wuxia*’ es habitualmente confundido con los términos ‘*kung fu*’ y ‘artes marciales’, de modo que en muchas ocasiones son concebidos erróneamente como sinónimos. Pero, si bien presentan características que se solapan, los tres términos hacen referencia a tres categorías genéricas diferentes. Por eso se propone en este trabajo utilizar el concepto ‘cine de artes marciales’ para hacer referencia, de forma general, a todas las películas de acción marcadas por el uso de artes marciales en su desarrollo, y emplear los términos ‘*wuxia*’ y ‘*kung fu*’ para dar cuenta de dos subgéneros dentro del ‘cine de artes marciales’, en sí un subgénero del ‘cine de acción’. Los siguientes apartados pretenden aclarar

algunas cuestiones terminológicas relacionadas con ambos subgéneros, así como delimitar sus puntos de encuentro y, sobre todo, distanciamiento. Posteriormente, se ofrece una introducción histórica de la evolución de ambos, en el contexto de la producción hongkonesa.

3.4.1. Cuestiones terminológicas: ‘wushu’, ‘wuxia’, ‘kung fu’, ‘gongfu’

El cine de artes marciales hongkonés se ha dividido tradicionalmente en dos subgéneros, el cine *wuxia* y el cine de *kung fu*, mostrando cada uno diferentes vínculos con la tradición cultural china, diferentes características estéticas y temáticas, y diferentes aproximaciones y explotaciones por parte de la industria. Ambos géneros han recibido el favor de la industria y el público de forma permanente a lo largo de la Historia del cine hongkonés, al menos desde finales de los treinta, si bien se han sucedido progresivamente en su éxito. La producción hongkonesa de cine de acción se caracteriza, a lo largo de los años, por demostrar una alternancia dinámica entre el cine *wuxia* y el cine de *kung fu*, siendo el caso que la saturación del público con uno de los géneros en un momento determinado originaría una recuperación renovada del otro, que sería privilegiado durante un tiempo por la industria y el público hasta que la saturación de sus propias temáticas y estéticas iniciara su decadencia, abriendo las puertas a un nuevo y asegurado relevo.

Es por ello que, en buena medida, algunas de las características de ambos géneros se irían definiendo en contraposición al otro, como una reacción creativa en busca de identidad personal y la conquista de la exigente audiencia. Pero, como apunta Teo (2009, pág. 2), “la división está lejos de ser absoluta, y debe apuntarse que el kung fu evolucionó desde el wuxia, forjando su propio estilo y manera de desarrollarse”. Y es necesario indicar que, a diferencia de lo que ocurre con el *wuxia*, de larga tradición en la cultura china, la ficción kung fu como género solo se ha desarrollado significativamente en el ámbito cinematográfico, y en gran medida de forma negociada entre la industria hongkonesa y el público y la crítica occidental, especialmente en Norteamérica.

Conviene, antes de adentrarnos en la caracterización de ambos géneros cinematográficos, hacer un apunte sobre los términos usados para identificarlos. *‘Wuxia’* deriva de las palabras chinas *‘wu’*, que denota cualidades militares o marciales, y *‘xia’*, que denota conceptos como el heroísmo, la caballeridad o la galantería. El concepto *‘xia’* aparece recurrentemente en la literatura e historiografía china, conjugándose con diferentes términos para designar determinadas narrativas de ficción e históricas según el tipo de personaje o temática presentado, como *‘youxia’* (caballero errante), *‘renxia’* (caballero humanista), *‘yixia’* (caballero recto/honesto), *‘haoxia’* (caballero heroico), *‘yongxia’* (caballero valiente), *‘yinxia’* (caballero anacoreta/ermitaño), *‘ruxia’* (caballero confucionista), *‘jianxia’* (caballero espadachín), *‘daoxia’* (caballero bandido), *‘sengxia’* (monje caballero), y *‘nüxia’* (mujer caballero). Durante el siglo XIX, la literatura del periodo se inscribía bajo el término genérico *‘xiayi’* (estresando el componente de la caballeridad heroica), apuntando Teo (2009, pág. 3) que el giro hacia el término *‘wuxia’* se daría solo a comienzos del siglo XX, bajo la influencia de la literatura japonesa de temática equivalente, enfatizando los principios marciales (*‘wu’*) de las figuras y narrativas en un periodo marcado por un fuerte militarismo, que había llevado a un país como Japón a convertirse en potencia mundial.

De este modo, si bien las raíces de este tipo de ficción se pueden rastrear incluso hasta el siglo V a.C., el término contemporáneo con el que es designado se ha instaurado solamente a comienzos del siglo XX. *‘Wuxia’* será habitualmente traducido al inglés como *‘knight-errant’* y al castellano, a partir de ello, como *‘caballero errante’*. Pero cabe indicar que una traducción más literal y adecuada sería *‘martial knight’/‘caballero marcial’*, que además enfatiza la destreza en artes marciales del héroe, y obvia su caracterización como una figura *‘errante’*, condición a la que no siempre se adhieren los personajes.

Si bien es imposible insistir en un único término para hacer referencia a las artes marciales chinas, tradicionalmente el más habitual a lo largo del tiempo ha sido la palabra *‘wushu’*, formada por los términos *‘wu’* (marcial, militar) y *‘shu’* (arte, técnica, habilidad). El término *‘wushu’*, usado cuanto menos desde el siglo VI d.C., adquirió notoriedad a mediados del siglo XX

cuando el Gobierno de la República Popular China decidió establecerlo para designar la versión deportiva de sus artes marciales. Si bien es el término más utilizado en China para hacer referencia a sus artes marciales, resulta extraño que, como apunta Teo (2009, pág. 4), “en lo que al cine concierne, los chinos no hacen referencias generalmente al *wushu pian*” o película ‘*wushu*’ cuando hablan sobre el cine de artes marciales.

En cambio, siguiendo la tradición literaria, es habitual que se haga referencia a estas obras como cine ‘*wuxia*’, dado que precisamente sus protagonistas son ‘caballeros marciales’. El término ‘*wushu*’ es prácticamente desconocido en occidente, siendo en cambio ‘*kung fu*’ el utilizado generalmente para hacer referencia a las artes marciales chinas, lo que resulta doblemente extraño. Por un lado, ‘*kung fu*’ es una romanización del chino mediante el sistema Wade-Giles, siendo su equivalente en Pinyin ‘*gongfu*’, un término que en cambio no ha entrado en el vocabulario occidental hasta el momento, a pesar de ser aplicarse un sistema de romanización mucho más extendido, y normativo para la República Popular China. Por otro lado, literalmente, el término surge de la unión de las palabras ‘*kung*’ o ‘*gong*’ (trabajo, mérito, logro) y ‘*fu*’ (hombre o maestro), y se define como una habilidad adquirida a través del tiempo, con constancia, disciplina y esfuerzo. El término no informa sobre la disciplina que se entrena, sino que designa un tipo de entrenamiento caracterizado por el esfuerzo meritorio, aplicable a cualquier disciplina. No hace referente, por lo tanto, ni a la práctica específica de las artes marciales ni, mucho menos, a las artes marciales chinas en sí, sino a la consecución de las metas trazadas mediante el esfuerzo y la habilidad, al proceso de entrenamiento prolongado y sacrificado de cualquier actividad mental y/o corporal.

El uso habitual en occidente del término ‘*kung fu*’ para designar las artes marciales chinas puede deberse, según Peter Allan Lorge (2012, pág. 9), “a un malentendido o traducción errónea del chino moderno, posiblemente a través de los subtítulos o doblajes de películas”, precisamente, hongkonesas. Tal vez causada por una errónea simplificación de la expresión ‘*kung fu wushu*’, usada en chino para hacer referencia al entrenamiento o las destrezas en artes marciales. O tal vez por su parecido con el término ‘*quan fa*’ o ‘*kuen fa*’ (unión

de las palabras ‘*quan*’, literalmente puño o mano; y ‘*fa*’, traducible por principio o ley), que si bien mucho menos popular que ‘*wushu*’ también es usado para designar las artes marciales chinas, y presena un ligero parecido con el término ‘*kung fu*’ susceptible de llevar al error.

En cualquier caso, el término ‘*kung fu*’ se popularizaría en occidente a comienzos de los setenta, a partir del éxito de Bruce Lee y a la serie televisiva *Kung Fu*, siendo utilizado en adelante para designar en el conjunto de las artes marciales chinas. Curiosamente, a partir de su uso recurrente en occidente, en un periodo de fuerte contacto con el cine de artes marciales hongkonés, el término retornaría a su cultura de origen dotado de este nuevo significado, comenzando a ser utilizado en las postrimerías del siglo XX por la propia literatura y prensa chinas para hacer referencia a sus artes marciales (Lorge, 2012, pág. 9). Es así como, a lo largo de los setenta, occidentales y chinos comenzarían a utilizar el término ‘*kung fu*’ para designar las películas hongkonesas de artes marciales producidas y distribuidas por la época, dejando de lado el término ‘*wuxia*’, habitual en China pero desconocido en occidente.

De este modo, la palabra ‘*kung fu*’ se institucionalizó, siguiendo intereses esencialmente comerciales, por el deseo mutuo de encontrar un término común susceptible de dar cuenta de un fenómeno que interesaba por igual a chinos y occidentales, posibilitando una comunicación efectiva entre ellos. Por otro lado, rizando un poco más el rizo, las películas de artes marciales sobre las que se aplicaría recurrentemente el término, producidas en masa y consumidas con voracidad durante los setenta, tenían unas características particulares que las diferenciaban de otras obras de artes marciales hongkonesas del periodo inmediatamente anterior, prácticamente desconocidas para el público occidental.

El uso repetido del término ‘*kung fu*’ para hacer referencia a este ciclo de películas (originalmente inscritas, como todo el cine de artes marciales chino, dentro del término genérico ‘*wuxia*’), y la posibilidad de encontrar antecedentes cinematográficos con características parecidas en décadas anteriores, llevaría a que el término (en sí inexacto desde el principio) acabase por dar cuenta de un subgénero concreto dentro del cine de artes marciales

hongkonés, caracterizado por el énfasis en la lucha cuerpo a cuerpo y la fisicidad y crudeza de los enfrentamientos, y que por la época insistía en muchos casos (como estrategia creativa y comercial) en la ‘autenticidad’ de los estilos mostrados, lo que acercaba las películas a la práctica real de las artes marciales chinas, en progresiva expansión por Norteamérica.

Además, ironías del destino, estas características en buena medida podían encajar con el acento que el término ‘*kung fu*’ originalmente detenta en chino, a saber, el esfuerzo y el sacrificio del entrenamiento abnegado y la consecución de las metas, siendo precisamente habitual en el cine de la época (en los trabajos de directores como Zhang Che y Lau Kar-leung) la introducción de secuencias en las que los protagonistas se esfuerzan por aprender y entrenar su artes marciales. La temprana literatura occidental en la materia, especialmente la obra de Verina Glaessner, *Kung Fu: Cinema of Vengeance* (1974), no haría más que fundamentar esta caracterización genérica.

En cambio, el término ‘*wuxia*’ se reservaría, a manos del público chino y los escritores especializados, para designar precisamente aquel otro cine de artes marciales descartado por el concepto ‘*kung fu*’, más ligado a la tradición literaria que a la práctica real de las artes marciales, y caracterizado por el uso de espadas y otras armas, así como poderes mágicos y sobrenaturales, y una tendencia a la abstracción inmaterial y lo espiritual en los enfrentamientos.

Si bien muchos autores confunden los términos mencionados, desde finales de los setenta se ha ido estableciendo progresivamente la división entre *wuxia* y *kung fu* en el campo del cine chino, con los estilos de combate como principal marcador de diferenciación. Resultan especialmente significativas, en el este proceso, las dos retrospectivas sobre cine de artes marciales hongkonés dirigidas por Lau Shing-hon e impulsadas por el Festival Internacional de Cine de Hong Kong en los años 1980 y 1981, antes de que los estudios fílmicos occidentales dirigieran su atención sobre este cine. Separando el estudio del cine de *kung fu* del cine *wuxia* en dos libros independientes, publicados bajo los títulos ingleses *A Study of the Hong Kong Martial Arts Film* (1980) y *A Study of Hong Kong Swordplay Film* (1981), estos trabajos, surgidos de la colaboración entre teóricos chinos y occidentales, y cuyos textos se publicarían tanto en

inglés como en chino, fomentarían que ambos géneros fueran percibidos por separado, destacando las características particulares de cada uno, aunque sin desdeñar que histórica, estética y temáticamente hayan estado interrelacionados.

También sugerían una posible terminología para identificarlos en inglés, concretamente los términos '*martial arts film*' (en castellano, literalmente, 'película de artes marciales') y '*swordplay film*' ('película de espadachines'), que se extendería a otros idiomas occidentales, y que resultan discutibles por diversas razones. Respecto al primero, extrañamente el término chino usado para hacer alusión al género en la retrospectiva es "*kung fu*", lo que denota, por un lado, que el término ya había sido reintroducido en 1980 con su nuevo significado, al menos en Hong Kong; y por otro, que los escritores chinos comienzan a diferenciar '*wuxia*' y '*kung fu*' como dos subgéneros diferentes dentro del cine de artes marciales, mientras que los occidentales continúan considerando el concepto '*kung fu*' como sinónimo de 'artes marciales chinas'.

Con el tiempo, la popularidad del género llevaría a que el término "*kung fu*" adquiriera notoriedad, normalizándose en idiomas como el inglés o el castellano, siendo en la actualidad habitual hacer referencia a este subgénero del 'cine de artes marciales' como '*kung fu cinema/film*' ('cine/película de kung fu'). Por otro lado, en la versión inglesa de los textos de la retrospectiva se ha traducido el término '*wuxia*' del cantonés original por '*swordplay*', enfatizando en exceso una particupalidad del género como es el combate con espadas a expensas de otros, y abriendo las puertas a que sean precisamente las armas utilizadas en las escenas de acción las que funcionen como el marcador predominante para diferenciar ambos géneros. Si bien hoy en día '*swordplay*' (y sus traducciones literales) se utiliza habitualmente en los textos occidentales, con el tiempo algunos autores se han decantado por privilegiar el término inglés '*knight-errant*' (literalmente, 'caballero errante') para hacer referencia, cuanto menos, a los personajes protagonistas del género, una traducción indudablemente más cercana al '*wuxia*' original. Pero la incapacidad de encontrar una palabra inglesa que dé cuenta de la multiplicidad de significados implicados por el término '*wuxia*' (la traducción más satisfactoria sería, en todo caso, 'caballero marcial'), y la menor difusión de este cine en

occidente, hacen que sea habitual referirse al género como ‘*wuxia cinema/film*’ (‘cine/película *wuxia*’) o, directamente, ‘*wuxia pian*’ (siendo ‘*pian*’, precisamente, el término chino para hacer referencia a una ‘película’).

Es por todo ello que, del mismo modo que hacen Leo Hunt (2003) y Stephen Teo (2009), los dos autores occidentales que mejor han tratado el tema, se propone el uso del término ‘cine de artes marciales’ para hacer referencia a un subgénero dentro del ‘cine de acción’, y los términos ‘cine de kung fu’ y ‘cine *wuxia*’ para hacer referencia a los dos subgéneros característicos del ‘cine de artes marciales’ producidos en China, principalmente en Hong Kong. Una división pertinente, si se tiene en cuenta que su uso es habitual en la industria y entre gran parte del público, y que tomar ‘kung fu’ como sinónimo de ‘artes marciales’ en el ámbito cinematográfico dejaría fuera del mapa al ‘*wuxia*’, que, si bien más alejado de la práctica real de las artes marciales, se nutre de esta tradición milenaria, y centra sus historias en las aventuras de artistas marciales (‘caballeros marciales’, para ser más precisos). Se trata, en definitiva, de “dos géneros cinematográficos entretnejidos que a pesar de todas sus similitudes tienen especificidades propias” (Teo, 2009, pág. 4). Basta comparar las películas *A Touch of Zen* (*A Touch of Zen*, King Hu, 1971) y *The 36th Chamber of Shaolin* (*Las 36 cámaras de Shaolin*, Lau Kar-Leung, 1978) para percatarse de las diferencias entre ambos subgéneros, y su común filiación con las artes marciales chinas.

3.4.2. Diferencias características entre el cine *wuxia* y el cine de kung fu

La división entre cine *wuxia* y cine de kung fu replica, en buena medida, divisiones tradicionales dentro de las artes marciales chinas. Como se ha mencionado, generalmente se recurre a las espadas del *wuxia* y la lucha cuerpo a cuerpo del kung fu como heurísticos para facilitar la diferenciación entre ambos géneros. Esta diferenciación no queda patente en la etimología de los términos, como se ha visto, pero reproduce otras divisiones habituales en la tradición marcial china.

Por un lado, una división geográfica, que diferencia los estilos marciales del norte (fluidos y ágiles, centrados en el trabajo con las piernas y la ejecución de acrobacias) y los del sur (vigorosos y potentes, centrados en el trabajo con los puños y la lucha corporal a corta distancia), considerando el río Yangtzé la línea que separa ambas regiones. Por otro lado, una división religiosa, que diferencia los estilos internos de herencia taoísta (relajados y flexibles, centrados en el dominio corporal a través del control de la mente, la respiración y la energía interna o *qi*) y los externos de influencia budista (con movimientos rápidos y explosivos, centrados en la fuerza y agilidad física), dada la estimable relación entre las artes marciales y la filosofía y religión en China.

En sí discutidas por la dificultad de catalogar y agrupar los múltiples y entretreídos estilos que componen las artes marciales chinas, estas dos macrodivisiones se han asociado comúnmente entre sí, quedando vinculados generalmente el estilo interno con el del norte, y el externo con el del sur. Además, en un nuevo acto de útil pero tergiversante simplificación sinecdótica, dada la filiación religiosa y la fama de ambas artes marciales, comúnmente se ha tendido a asociar la tradición del norte-interna con el *Wudangquan* (literalmente “puño Wudang”, que agrupa diversos estilos internos junto a la técnica de espada del mismo nombre, legendariamente asociada al complejo taoísta de las Montañas Wudang del noroeste de China) y el estilo del sur-externo con el *Shaolinquan* (literalmente “puño Shaolín”, desarrollado en el monasterio budista Shaolín, de situación discutida: el Monasterio Shaolín se sitúa, histórica y actualmente, en el Monte Song o Shaoshi, en el centro de China; pero la leyenda –no probada ni documentada– habla de un Monasterio Shaolín en el sur, que al ser destruido durante la dinastía Qing llevó a la dispersión de sus maestros en artes marciales por la región, estableciendo los linajes de los estilos del sur)³⁹, una división que se ha llevado al cine, por ejemplo, *Shaolin and Wu Tang* (s/t, Gordon Liu, 1983)⁴⁰.

³⁹ La división simplificada de las artes marciales chinas entre los estilos Wudang y Shaolin se concretó en la era contemporánea, especialmente a partir de su institucionalización como tradiciones separadas en la moderna Academia Central de Artes Marciales de Nankín, fundada en 1928 con el objetivo de entrenar y difundir estatalmente las artes marciales chinas, en un periodo de fuerte fervor nacionalista y militarista. Al organizar en 1928 una competición con unos 600 participantes de todas las regiones de China, los presidentes usaron las

En resumidas cuentas, y volviendo a los géneros cinematográficos, se puede comprobar la influencia en el *wuxia pian* de la orientación hacia la fluidez, la agilidad y la lucha a distancia de los estilos del norte, y el énfasis en el dominio de la energía interior (*qigong*, con el término ‘*qi*’ haciendo referencia a dicha energía, y el término ‘*gong*’ a su dominio o destreza) de los estilos internos. Y en el caso del cine de kung fu, se percibe la influencia de la vigorisidad, la contundencia y el contacto de los estilos del sur, y la orientación hacia la fisicidad y el control del cuerpo de los estilos externos. Diferencias que, desde luego, condicionan por completo la dimensión estética de las obras.

En cuanto a las armas utilizadas, tanto los estilos del norte como los del sur incluyen rutinas de combate con espadas, entre otras armas, y lucha desarmada, de modo que si bien existe una diferencia entre la preferencia concreta del Wudang por el uso de la espada y del Shaolín por los puños y piernas, el énfasis de cada género cinematográfico en una determinada forma de lucha será más cuestión de diferenciación de productos que de adecuación a las tradiciones marciales que los inspiran, una oposición que la tradición literaria de la que se nutre cada género también ha articulado. Que el Oxford English Dictionary defina ‘kung fu’ como “un arte marcial chino *principalmente desarmado*, semejante al karate” (sin cursivas en el original) no hace más que enfatizar la relación del término con el mencionado subgénero del cine de artes marciales chino, también *principalmente desarmado* en su presentación, si bien

dos categorías para clasificar a los contendientes, enfatizando una rivalidad que llevaría a la muerte de dos experimentados participantes y múltiples heridos de gravedad, viéndose obligados a concluir la competición antes de tiempo por miedo a perder conocimientos marciales tradicionales si los expertos convocados morían en ella. El encuentro se haría famoso por su histórica reunión de maestros marciales chinos en un mismo espacio, compartiendo conocimientos y estableciendo disputas (la rivalidad entre estilos y escuelas resultará una temática recurrente en los géneros cinematográficos), e instauraría la mencionada división de las artes marciales chinas en las categorías Wudang y Shaolin. Por otro lado, esta división queda patente, por ejemplo, en *Meditation on Violence* (Maya Deren, 1948), “una de las más tempranas películas en los Estados Unidos en presentar artes marciales como una coreografía de danza”, según Teo (2009, pág. 11), y que muestra a un practicante de artes marciales chino ejecutando movimientos que, según los créditos iniciales de la obra, se inscriben en los tradicionales estilos Wudang y Shaolin.

⁴⁰ La película inspiraría el nombre del exitoso grupo de hip-hop norteamericano Wu Tang Clan.

las diferentes artes marciales chinas, incluidas las de procedencia Shaolín, incluyen por igual múltiples estilos de combate armado y desarmado⁴¹.

La disociación del cine de kung fu y el cine *wuxia* en función de las armas y los estilos de lucha desplegados no es más que la huella de una división geocultural más profunda, que separa ambos géneros en función de su adscripción a la cultura del norte o del sur de China, cada una con su propio dialecto (mandarín en el norte, cantonés en el sur, mayoritariamente), sus propias costumbres, y sus propios relatos legendarios, que infunden las historias, espacios e incluso los tiempos históricos en los que se desarrolla cada género. De este modo, si bien será en el cine de Hong Kong donde ambos géneros alcancen su apogeo, una marcada división norte-sur los separa y condiciona⁴².

Desde el punto de vista de la tradición literaria con la que se relacionan, la ficción *wuxia*, asociada al pasado histórico de la China imperial dinástica, se inscribe dentro del ámbito de la cultura del norte (centro del Imperio, que luego se expandiría hacia el sur). Su antigüedad puede remontar hasta el periodo de los Reinos Combatientes (403-221 a.C.), si bien sería en la dinastía Han (206 a.C.-220 d.C.) donde adquiriría mayor entidad, a partir de los *Registros Históricos* (*Records of History*) de Sima Qian, que incluyen dos capítulos ('Biografías de Caballeros Errantes' y 'Biografías de los Asesinos') dedicados a relatar las vidas de personajes históricos significativos de las artes marciales, figuras a las que se recurrirá habitualmente en posteriores obras. El fenómeno continuaría siendo documentado en anales históricos del periodo, como el *Libro de la antigua Han* o el *Libro de la Han posterior*.

⁴¹ La RAE, en cambio, no incluye la palabra 'desarmado' o un sinónimo en su definición, por lo demás claramente similar a la del OED: "Arte marcial de origen chino, semejante al kárate".

⁴² La división geográfica que anima ambos géneros se puede percibir también en dimensiones asociadas con su producción, todas interrelacionadas entre sí. Por ejemplo, en el lugar geográfico donde se originaron como género: el *wuxia pian* nacería en los años veinte en la temprana industria cinematográfica de Shanghái, en el norte de China, mientras que el cine de kung fu surgiría a finales de los treinta en Hong Kong, en el sur. O en los directores que los trabajaron, incluso dentro de la industria hongkonesa, destacando en el caso del *wuxia pian* cineastas de origen norteño, como King Hu y Zhang Che, y en el caso del kung fu directores del sur, como Lau Kar-leung.

Figuras habituales de las leyendas orales, los ‘caballeros marciales’, caracterizados como personajes solitarios capaces de ejecutar actividades sobrehumanas, protagonizarían algunas de las ficciones *chuanqi* (primera forma de relato corto escrito en chino tradicional, es decir, erudito) de la dinastía Tang (618-907), y de las ficciones *huaben* (primeros relatos de corta o media extensión escritos en lengua vernácula, que comenzaría a fijar las historias populares de la tradición oral, generalmente cantada, y denominada *shuochang*) de la dinastía Song (960-1279). Todos estos relatos influirían en el desarrollo del género del ‘romance militar’, que encontrará en la esplendorosa dinastía Ming (1368–1644) sus primeras obras maestras.

De este modo, durante el periodo se escriben dos de las ‘Cuatro Grandes Novelas Clásicas’ que forman el canon de la literatura china: *Romance of the Three Kingdoms* (*El Romance de los Tres Reinos*), de Luo Guanzhong, y *The Water Margin* (*A la orilla del agua*), de Shi Nai'an, considerada en muchas ocasiones la primera novela *wuxia* (si bien aplicando el término retroactivamente). La primera obra relata una campaña bélica protagonizada por famosos generales y soldados, que poseen excepcionales habilidades para la lucha (en ocasiones poderes sobrenaturales) y la estrategia militar. La segunda cuenta la historia (y las historias individuales) de un grupo de 108 héroes marciales rebeldes, que deciden convertirse en forajidos antes que servir bajo una administración corrupta, luchando contra los emisarios de ésta y otros guerreros menos virtuosos (el espíritu rebelde que infunde la obra acabaría porque fuera prohibida por el último emperador Ming).

Ambas novelas se encuentran entre los clásicos más importantes de la literatura china, y al igual que los *Records of the Grand Historian* (*Registros Históricos*) de Sima Qian presentarían ‘caballeros marciales’ que serían recuperados recurrentemente por la literatura posterior. La influencia de estas obras, y la omnipresencia literaria del ‘caballero marcial’ se puede percibir en los relatos *gong'an* (literalmente ‘caso criminal’, género que mezclaría elementos de la novela de detectives con la tradición *wuxia*) y los ‘romances militares’ escritos durante la dinastía Qing (1644-1912), como *The Strange Case of Shi Gong* y *The Romance of the Heroic Daughters and Sons*.

Con la modernización de China, la alfabetización de su población y la expansión de la prensa escrita y la literatura popular, se desarrollaría a comienzos del siglo XX el *wuxia* como género literario con identidad propia. Fundado sobre las leyendas y figuras habituales del pasado, el género también heredaría las características temáticas y narratológicas de la tradición literaria previa, como las derivas hacia la violencia y la fantasía, la presencia habitual de personajes marginales y rebeldes que personifican las virtudes confucionistas, y la tendencia al protagonismo coral y la estructuración episódica –incluso laberíntica– de las historias. A lo largo del siglo XX surgirían diferentes ‘escuelas’ o grupos de escritores dedicados al género, y el éxito de sus relatos impulsarían su adaptación cinematográfica, originando el género cinematográfico del *wuxia pian*.

Por otro lado, en los treinta, dentro del propio género literario, surgiría en la sureña provincia de *Guangdong* una ‘escuela’ de escritores que orientaría sus temáticas hacia las leyendas locales, relacionadas con la destrucción del Templo Shaolín del Sur (supuestamente, en la provincia de Fujian), la vida de sus más afamados descendientes, y la difuminación por todo el sur de China de sus artes marciales características. Centrados en la cultura del sur de China, con sus expresiones, costumbres y sobre todo leyendas propias, serían estos escritos los que acabarían por impulsar el posterior cine de kung fu, primero con una larga serie de películas centradas en una de las figuras clave de las artes marciales locales (Wong Fei-hung), y luego con la revisión recurrente de estas leyendas en décadas posteriores, hasta crear una mitología propia.

De este modo, si bien el cine de kung fu se nutre de una larga serie de leyendas y algunos textos literarios que las ficcionalizan, *no* parece existir un género literario equivalente al cinematográfico, apareciendo algunos de sus textos canónicos como una variante regional dentro de la amplia literatura *wuxia* china⁴³. Aun así, se puede hablar de una posible “tradición kung fu”, del mismo modo que habitualmente se hace referencia a una “tradición *wuxia*”,

⁴³ El término ‘kung fu’ o ‘gongfu’ procede precisamente del cantonés, y en consecuencia su uso automáticamente reconoce el género como un género del sur.

que coincidiría no con un género o una temática recurrente en la historia de la literatura china, pero sí con toda la serie de saberes y leyendas populares alrededor de la mitología Shaolín y las artes marciales del sur.

Serán precisamente las leyendas de las que se nutren ambos géneros, con sus filiaciones culturales específicas, las que determinarán las características que los diferencian, como los espacios y momentos históricos en los que se localizan las historias, e incluso los estilos de lucha presentados. De este modo, las historias del cine *wuxia* suelen localizarse en el pasado remoto de la Historia del Imperio Chino, por ejemplo en los periodos de las dinastías Han (*Romance of the Three Kingdoms*), Song (*The Water Margin*) o Ming (privilegiado por el cine de King Hu), habiendo evolucionado precisamente como género cinematográfico desde la película histórica (*guzhuang pian*).

En cuanto a la localización geográfica, resulta interesante comprobar que la ficción *wuxia* desarrollaría un espacio característico entre la realidad y la mitología donde situar sus historias, conocido como *jianghu* (literalmente, ‘ríos y lagos’). Se trata de una especie de universo paralelo alejado de las urbes y localizaciones reconocibles, aunque con las mismas características que cualquier espacio natural o rural no identificable, genérico, donde los ‘caballeros errantes’ vagan y operan, cometiendo actos de violencia y propagando las virtudes confucionistas. Un territorio mítico, inexistente, legendario, pero a la vez real, situado en los márgenes del Imperio, en sus espacios anónimos, en esos montes y bosques recónditos donde los monjes taoístas anacoretas se refugiaban buscando contacto con la naturaleza y soledad.

En este sentido, Hamm (2005, pág. 17) apunta que el *jianghu* puede ser concretado “en el complejo de tabernas, carreteras y canales, templos desérticos, guaridas de bandidos, [y] tramos de naturalezas salvaje en los márgenes geográficos y morales de la sociedad asentada”. “Un espacio ilícito marcado por el conflicto y la corrupción”, señala Teo (2009, pág. 18), “pero funcionando como una ‘sociedad alternativa’”, donde los caballeros marciales son libres de retar a la autoridad e imponer sus códigos de conducta. Más que un lugar imaginario, se trata de un lugar deslocalizado, más allá de la

civilización, con todas las características del mundo real, que penetra constantemente en él (comerciantes de las grandes ciudades, autoridades imperiales, etc.), pero cuya condición casi fantasmagórica autoriza la aventura y la fantasía. Es, según palabras de Szeto (2011, pág. 37), “la esfera pública de las aventuras”.

La adscripción del *wuxia pian* con el pasado casi mítico de China hará habitual que sus personajes, si bien en ocasiones representen figuras históricas importantes, generalmente se construyan a partir de arquetipos histórica y genéricamente formados, a los que se identifica con nombres comunes o, en muchos casos, a apodos inspirados en la tradicional onomástica romántico-mística china, como ‘Golden Swallow’ (‘Golondrina Dorada’), ‘Drunken Knight’ (‘Caballero Ebrio’), ‘Jade-Faced Tiger’ (‘Tigre de Cara de Jade’), ‘One-Armed Swordsman’ (‘Espadachín Manco’) o ‘Plum Blossom Bandit’ (‘Bandido del Ciruelo en Flor’).

El cine de kung fu, en cambio, se caracteriza por la localización de sus historias en tiempos más modernos y espacios más concretos. Teniendo en cuenta que la destrucción del Templo Shaolín del Sur tendría lugar en el siglo XVII o XVIII, las historias del cine de kung fu se remontan, como mucho, hasta esas fechas, centrándose generalmente en las postrimerías de la dinastía Qing, o comienzos del siglo XX. Esta orientación moderna, y sus consecuencias estéticas, facilitaría su posterior adaptación a los tiempos presentes. Por otro lado, frente al *jianghu* del *wuxia*, los relatos del cine de kung fu se suelen situar explícitamente en el sur de China, principalmente en zonas reconocibles o ciudades importantes de las provincias de Fujian y Guangong (o Cantón, para los occidentales), aunque progresivamente perdería su vínculo regional para situarse en cualquier punto del mundo, incluyendo, obviamente, la ciudad de Hong Kong.

La conexión del género con la cultura del sur de China es más directa y cercana de lo que ocurre en el *wuxia pian* con la cultura del norte de China, resultando muchas de las obras testimonios de las costumbres, los estilos de vida e incluso los auténticos estilos marciales del sur. Y en lugar de recurrir a personajes arquetípicos sin identidad propia, más allá de las características

otorgadas por el texto, el cine de kung fu está protagonizado habitualmente por héroes históricos de las artes marciales del sur, como los “Cinco Ancestros del Shaolin” (siglos XVII-XVIII), Fong Sai-yuk (siglo XVIII-XIX), Hung Hei-kwun (1745-1825), los “Diez Tigres de Guangdong” (siglo XIX), Wong Fei-hung (1847-1924) o Ip Man (1893-1972). Figuras que se encuentran en la historia y la leyenda, y alrededor de las cuales el cine de kung fu desarrollará una mitología propia que trascenderá, fantaseará y complementará la información disponible sobre su existencia real. Se trata de una operación habitual en la tradición cultural china, cuya concepción de las fronteras entre historia y ficción, entre hechos fácticos e imaginarios, resulta difusa.

La crónica y la biografía histórica se encuentran, en este sentido, entre los géneros más importantes y trabajados de la tradición literaria china, y se puede encontrar, según Andrew Plaks (1997, pág. 312), una “notable preponderancia de sujetos históricos y formatos historiográficos en la ficción china”. Así, del mismo modo que en el *wuxia* tradicional, al que hacen referencia las siguientes palabras de Stephen Teo, se puede decir que en el caso del cine de kung fu “tanto los autores como los lectores son cómplices en el proceso de enmarañar eventos históricos, figuras reales, ficción y hechos, en una narrativa tan convincente que la historicidad es sacrificada, y lo que resulta es un historicismo de verdad y autenticidad” (Teo, 2009, pág. 71). La mitología asociada a las artes marciales del sur encontrará en el cine no solo un medio de reproducción y difusión, sino de reformulación creativa.

Se perciben, a su vez, diferencias temáticas entre ambos géneros, asociadas con las tradiciones de las que proceden y los estilos de lucha que despliegan. En buena medida, en la propia etimología de los términos que los identifican se pueden encontrar pistas de los derroteros por los que marcharán sus historias. El cine *wuxia*, como su propio nombre indica, mezcla artes marciales (*wu*) con la tradición caballeresca (*xia*), y sus historias se suelen centrar en caballeros marciales solitarios y nómadas que viajan por el *jianghu* imponiendo justicia a su paso. Marcados por la influencia confucionista, los caballeros errantes se guían por un sistema ético entretejido con la filosofía y práctica de las artes marciales chinas, denominado *wude* (literalmente, ‘moralidad marcial’), que abarca cinco valores sociales (la verdad, *xin*; la

cortesía, *li*; la sinceridad, *cheng*; la humildad, *qian*; y la rectitud moral altruista, *yi*) y cinco mentales (el coraje, *yong*; la paciencia, *ren*; la perseverancia, *yi*; la fuerza de voluntad, *zhi*; y la resistencia, *heng*).

Los caballeros marciales, sugiere Liu (1967, págs. 14-15), “siempre hablan en serio, siempre consiguen lo que se proponen, y siempre cumplen sus promesas. Corren a socorrer a otras personas en peligro sin pensar en su propia seguridad. No se jactan de su habilidad, y les daría vergüenza presumir de su benevolencia”. Defensores del orden social propugnado por el confucionismo, se alzan como luchadores contra sus desviaciones, siendo habitual su identificación con personajes marginales dentro del *status quo*, marcados por la rebeldía contra las figuras de autoridad que no cumplen con sus obligaciones de reciprocidad y respeto hacia los súbditos. De ahí la habitual presencia de eunucos y funcionarios de un gobierno tenido por corrupto entre las filas de los villanos en el *wuxia*, así como de facciones políticas rebeldes entre los aliados de los caballeros. Por otro lado, su caballerosidad no les exime del uso de la violencia, que aplican con mesura y buen juicio, recurriendo a ella para asegurar la justicia y defender al pueblo llano frente a los tiranos y los señores de la guerra.

Pero si el afán de justicia les dignifica, es la persecución del conocimiento y el poder marcial lo que les impulsa, resultando un motivo recurrente en sus ficciones la búsqueda de técnicas secretas y espadas legendarias susceptibles de convertirles en los artistas marciales más poderosos de la China imperial, y sus márgenes. Todos estos elementos temáticos quedan indicados por los títulos ingleses de las películas *wuxia* producidas en Hong Kong, donde resulta habitual encontrar términos como ‘*Hero*’ (Héroe), ‘*Swordsman*’ (Espadachín) y ‘*Sword*’/‘*Blade*’ (Espada), así como nombres de animales y elementos de la naturaleza como ‘*Tiger*’ (Tigre), ‘*Dragon*’ (Dragón), ‘*Wind*’ (Viento), ‘*Storm*’ (Tormenta) o ‘*Mountain*’ (Montaña), que generalmente identifican a personajes, lugares, técnicas o armas legendarias. De este modo, románticos ‘llaneros solitarios’ de una China mítica, el movimiento condiciona las vidas de los caballeros marciales del *wuxia*, en sus estilos de lucha y en sus estilos de vida.

También la venganza y el nacionalismo son cuestiones temáticas habituales en el género, pero de un modo tímido y más ambiguo que en el caso del cine de kung fu, donde se alzan como impulsos dominantes. Como el propio género, las figuras protagonistas del cine de kung fu son herederas del *wuxia* en su adscripción a los valores del *wude*, si bien más como principio rectores que como un ideal al que dedicar su existencia. En el paso del *wuxia pian* a la película de kung fu, apunta Hunt (2003, pág. 9), “el *wu* probablemente ganó en importancia frente el *xia*”, resultando el segundo un género más agresivo, más sangriendo, más crudo que el primero. La propia etimología del término ‘*kung fu*’, como se ha visto, sugiere que el género pone mayor énfasis en el entrenamiento y aprendizaje de las artes marciales, siendo pasajes habituales en las películas. Como apunta Teo (2009, pág. 5), “la naturaleza del *wuxia* es más abstracta y filosófica en términos de la aplicación de conceptos como caballería, altruismo, justicia y rectitud (todos los cuales caen bajo la rúbrica de *xia*), mientras que el kung fu aparentemente enfatiza la aplicación real y pragmática de las técnicas de combate así como el entrenamiento”.

La dedicación sacrificada al adiestramiento corporal dota a las artes marciales desplegadas de una fisicidad y autenticidad inexistentes en el *wuxia pian*, y justifica una orientación de sus historias hacia el orgullo personal y la defensa del honor de las escuelas en las que se inscriben sus abnegados practicantes. De ahí se explica otro motivo temático recurrente en el género, como es la enquistada rivalidad entre escuelas y la solución de rencillas en competiciones oficiales o enfrentamientos furtivos. La defensa de la reputación ultrajada del estilo, la escuela y el maestro se convierte de este modo en una de las líneas argumentales más habituales en el cine de kung fu, en muchas ocasiones entretejido con el también recurrente motivo de la vendetta, sea del maestro, compañero de armas, amigo o familiar, lo que ha llevado a que se caracterizara habitualmente como un ‘cine de venganza’ (Glaessner, 1974).

Por otro lado, también es frecuente que la narración desarrolle cuestiones relacionadas con el nacionalismo y la defensa del territorio o el grupo racial. Se trata de un tema comaptido con el *wuxia*, dada la larga tradición de ocupadores foráneas en China (además de las dinastías de la etnia Han, considerada la más ‘auténticamente’ china, han existido dinastías

dominadas por manchúes y mongoles), pero acentuado en el kung fu, dada la localización más moderna de sus historias, y por lo tanto coincidentes con el imperialismo japonés y occidental iniciado desde finales del siglo XIX, y el racismo sentido por la diáspora china que comenzaría a emigrar intensamente desde el siglo XIX a países del sudeste asiático y occidente. Penetra así en el cine de kung fu el discurso anticolonial y antixenófobo, que en muchas ocasiones se entreteje con el tema de la rivalidad entre escuelas y estilos, enfrentando las películas a artistas marciales chinos con karatecas y judocas japoneses, o boxeadores y luchadores occidentales.

Todas estas cuestiones quedan indicadas, nuevamente, por los títulos ingleses de las películas de kung fu producidas en Hong Kong, donde es habitual encontrar los términos '*boxing*'/'*boxer*' (boxeo/boxeador)⁴⁴, '*fighter*' (luchador), '*master*' (maestro), '*fist*' (puño o puñetazo), '*Shaolín*' y '*kung fu*', además de una inclinación por incluir números que designan el número de movimientos o principios que rigen un estilo concreto, o de héroes y villanos implicados en la historia. La hibridación genérica en la que se sumergiría el cine de kung fu a partir de los ochenta privilegiaría argumentos propios de los géneros con los que se combinaría, pero las temáticas centrales al género

⁴⁴ Resulta significativo el uso de los términos '*boxer*' (boxeador) y '*boxing*' (boxeo) en los títulos ingleses de las primeras películas de kung fu. El fenómeno se explica por el hecho de que, tras el descubrimiento occidental de las artes marciales chinas (y de otras regiones de Asia), la incapacidad de encontrar términos apropiados y comprensibles para dar cuenta de ellos llevaría a que se buscasen equivalentes occidentales, siendo el precisamente el boxeo la forma de combate reglado más extendida en países como Inglaterra, Francia o Estados Unidos. De este modo, se instauraría de forma temprana el término '*Chinese boxing*' para hacer referencia a las artes marciales chinas, del mismo modo que se desarrollarían conceptos afines como '*Japanese boxing*' o '*Thai boxing*'. Esto explica, por otro lado, que en occidente se identificara con el término '*Boxers*' a los miembros de la sociedad secreta o secta de artistas marciales chinos que se levantarían contra la influencia comercial, política, religiosa y tecnológica foránea en China durante los últimos años del siglo XIX, como consecuencia de los excesos del colonialismo occidental. El término '*Chinese boxing*' sería posteriormente sustituido por '*Chinese martial arts*' a lo largo del siglo XX, a medida que el contacto etnográfico con las culturas asiáticas incitara a la búsqueda de un término más apropiado para identificar la característica mezcla de elementos marciales, filosófico-religiosos y estéticos presente en los tradicionales sistemas de lucha de países asiáticos como Japón, China, Corea o Tailandia. De este modo, en 1909 se introdujo en el ámbito anglosajón el término '*martial art*', como una traducción literal de la palabra japonesa '*bujutsu*', con la que los japoneses hacían referencia a su tradicional 'camino marcial'. Posteriormente, como se ha visto, el término '*kung fu*' vendría a considerarse sinónimo del concepto '*chinese martial arts*'.

seguirían en muchos casos presentes, si no explícitamente, de forma tácita o en los márgenes.

En cuanto a las escenas de acción de ambos géneros, puede que sea en la presentación y el desarrollo de los combates desplegados donde las diferencias se hacen más patentes, especialmente a partir de la dicotomía entre fantasía y realismo. En el *wuxia pian*, con su tradición que se remonta a los relatos mitológicos sobre la fundación de la China imperial, los poderes de los caballeros marciales tienden a lo sobrehumano, realizando saltos y piruetas que atentan contra las leyes de la gravedad, corriendo por paredes y techos como si estuvieran adheridos a ellos, parando flechas y dardos con las manos, apareciendo y desapareciendo en diferentes puntos del espacio gracias a su sobrenatural velocidad, arrojando rayos y ‘bolas de energía’ desde las palmas de sus manos, o precipitándose desde las alturas con la suavidad de la levitación.

Todo ello introduce en el género un “efecto de cuento” (Teo, 2000:98), a la vez heredado de los relatos legendarios que lo fundamentan, inspirado por las fantasías del taoísmo ancestral, imbuido por la creencia de los estilos marciales internos en la posibilidad de controlar e instrumentalizar la energía interior (*qigong*), y sobre todo legitimado por el marco donde transcurren las historias, esa “tierra de nadie” que es el *jianghu*, donde realidad y fantasía se pliegan sobre sí, y que, según Liu Tianci (guionista habitual del género), permite “acentuar las cualidades míticas y mágicas” de la obra (Teo, 2009, pág. 6). No extraña su temprana imbricación tanto en la literatura tradicional como en el posterior cine con otro género clásico chino, el *shenguai* (mezcla de las palabras ‘*shen*’, literalmente ‘dioses’ o ‘espírituos’, y ‘*guai*’, que hace referencia a lo ‘extraño’ o ‘bizarro’), lo que no haría más que acentuar los elementos mágicos y los poderes sobrenaturales de las ficciones *wuxia*, así como introducir en ocasiones monstruos y criaturas del imaginario popular en sus historias.

El *wuxia pian* se caracteriza, así, por un uso exhaustivo de la ‘tecnología del medio’, sean técnicas toscas y evidentes como las sobreimpresiones, la animación directa sobre el celuloide o el uso de trampolines y cables para

elevant a sus guerreros por los aires, u otras más pulcras y medidas, como el juego con la velocidad de la imagen y su sentido. A todo esto cabe añadir que los modelos de corporalidad que el *wuxia* favorece, y las posibilidades que las ‘tecnologías del medio’ ofrece para construir al héroe marcial, han permitido que el *wuxia pian* no solo sea un género permisivo con los actores sin preparación en artes marciales, por un lado, sino también más afín a la presencia de heroínas en los papeles portagonistas, algo que la propia tradición literaria fomenta.

Esta “liviandad” del *wuxia* contrasta con la “gravedad” del kung fu. En parte como reacción industrial a las derivas del *wuxia* más fantasioso, en parte porque su relación más histórica que mitológica con el pasado cercano, el cine de kung fu ha tendido a enfatizar el realismo y la autenticidad de sus escenas de combate. Chang (2007, pág. 98) diferencia así entre “las acciones fantasmagóricas” del *wuxia* y el “combate real sobre el suelo” característico del kung fu, apuntando Teo que el género “enfatisó el cuerpo y el entrenamiento en lugar de la fantasía o lo sobrenatural” (Teo, 2000:98), en buena medida en consonancia con los preceptos de los estilos marciales externos en los que inspiran. Un realismo motivado, también, por las propias historias narradas, más cercanas espacio-temporalmente al presente del espectador y, por lo tanto, a su realidad cotidiana.

La propia escuela literaria de Guangdong, de cuyos materiales se nutre el género, afirmaba escribir biografías “reales”, “verdaderas”, “auténticas” de artistas marciales que habían existido históricamente, algunos hacía poco tiempo (como Wong Fei-hung), y su reorientación del género vendría impulsada en buen grado como antítesis manifiesta a las derivas fantásticas (y norteñas) del *wuxia* anterior de otras escuelas. Frente a la magia y el movimiento, el cine de kung fu destaca por las “cualidades puramente físicas de las secuencias de acción, que involucran coreografía, entrenamiento y pericia” (Teo, 2009, pág. 11), y se presentan con una estética que bascula entre el realismo más austero y la “exageración creíble” (Kei, 1980, pág. 31), aunque en ocasiones se trate de una autenticidad tan hipertrofiada que amazana con destruirse a sí misma.

Frente al uso de las ‘tecnologías del medio’ para dar rienda suelta a la imaginación de los creadores y a los poderes marciales de los héroes del *wuxia*, el cine de kung fu pone el énfasis sobre las ‘tecnologías del cuerpo’, presentando un cuerpo humano convertido, mediante el entrenamiento (por los personajes en las películas, y por sus intérpretes fuera de ellas), en una máquina de combatir, probablemente la única tecnología completamente inventada, desarrollada y manipulada por la China moderna. No extrañará por lo tanto que, iniciada la guerra de los efectos especiales en los ochenta, el cine de acción hongkonés compensase el evidente desequilibrio presupuestario y tecnológico con Hollywood mediante la explotación de uno de sus recursos más valiosos, a saber, la destreza marcial de sus estrellas y especialistas.

Aun así, la influencia de la tradición *wuxia* en la cultura china llevaría a que, incluso en las obras más realistas, se perciba una tendencia a la exageración de los movimientos y poderes de los héroes del kung fu. El género destacaría indudablemente un modelo de corporalidad agudamente ‘masculinizado’, y exigiría a sus intérpretes un adiestramiento marcial encomiable e históricamente excluyente para la mujer, dando lugar a un marcado descenso del protagonismo femenino frente al *wuxia*, si bien aún significativamente superior al detentado por el cine de acción occidental.

Con sus diferencias históricas, geográficas, marciales, culturales, temáticas y estéticas, el *wuxia pian* y el cine de kung fu se erigen como dos géneros autónomos en la producción y recepción del cine de acción hongkonés, si bien comparten características comunes y sus historias evolutivas están trenzadas. Ambos géneros han compartido a lo largo de los años el favor del público chino y del sudeste asiático, compartiendo o turnándose el éxito desde los años treinta. Pero en sus respectivas recepciones occidentales, el cine de kung fu se ha visto privilegiado con creces, concretándose como género, en buena medida, a partir de la negociación de la industria hongkonesa con el público y las distribuidoras occidentales.

Este fenómeno es explicable, además de las causas coyunturales, por la condición a la vez más local y global del género, cuya vinculación con el presente histórico de la región ha insuflado realismo a sus secuencias y ha

reducido las referencias al pasado cultural y político de la China imperial, resultando sus narraciones más creíbles y menos exigentes para el público occidental, y por lo tanto más exportables. Con algunas excepciones, como el éxito en Cannes de *A Touch of Zen* o el impacto de *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (Ang Lee, 2000), “el *wuxia pian* parece haber sido juzgado por los distribuidores como demasiado esotérico por las audiencias no asiáticas” (Hunt, 2003, pág. 7). En cambio, las estrellas asiáticas más importantes para la cultura popular global, Bruce Lee y Jackie Chan, han encontrado precisamente en el cine de kung fu el vehículo con el que alcanzar la fama.

3.5. Recorrido histórico por el cine de acción hongkonés

3.5.1. Camino a la madurez: un cine de acción autóctono

Los contactos entre las industrias cinematográficas chinas y estadounidense se remontan a finales del siglo XIX, en los albores del cinematógrafo. “Como en el resto de China”, señala Law Kaw (2000:44), “la temprana industria cinematográfica en Hong Kong fue desarrollada por empresarios occidentales que, o bien fueron al Lejano Oriente con ese propósito, o [estando allí] vieron la oportunidad de establecer salas de cine y hacer películas”. Ya en 1897, aproximadamente un año y medio después de que los hermanos Lumière comenzaran a exhibir sus cortos cinematográficos en París, el norteamericano James Ricalton hacía lo mismo en Shanghái con los de la Thomas Edison Company, de la que era corresponsal (Zhang, 2004:14). Un año después se dirigió a Hong Kong para tomar algunas imágenes de ésta con el objeto de su exhibición en Estados Unidos, y de paso comenzar a exhibir allí cortos norteamericanos (Kaw, 2000:45). Cortos generalmente integrados en un programa amplio de variedades que incluían narraciones orales, pasajes de óperas tradicionales y exhibiciones acrobáticas. O que se utilizaban como interludios en representaciones teatrales más prolongadas.

A pesar de las tempranas aventuras empresariales y producciones cinematográficas en Pekín y Hong Kong, durante las primeras décadas del siglo XX sería la ciudad de Shanghái la que desarrollara una industria cinematográfica estable⁴⁵. La industria hongkonesa mantuvo una posición

⁴⁵ Curiosamente, sería un granadino, Antonio Ramos Espejo (1878-1944), conocido coloquialmente como «el chino», quien abriría en 1908 la primera sala cinematográfica en Shanghái, el cine Hongkew. A la que seguirían el cine Victoria (1909) y el cine Olympic (1914), además de su propia compañía productora en la ciudad, The Ramos Amusement Company. En 1927 abandonaría China para instalarse en Madrid, donde fundaría el cine

marginal, secundaria en el mejor de los casos, “sirviendo simplemente como una fuente de trabajo y tecnología, como filial [de sus empresas] para la expansión de las operaciones empresariales, o como un refugio temporal de las crisis políticas y militares en el norte” (Chi, 2012, pág. 77). Situación que impidió que encontrara un hueco en el mercado cinematográfico chino, frente a la competencia proveniente del norte, cuyas inversiones a corto plazo en la colonia (tanto financieras como de personal), destinadas a la producción rápida y barata de proyectos, no fomentaban el desarrollo de una estructura industrial robusta. Las dificultades industriales, junto a otros conflictos sociopolíticos, terminaron por forzar que diversas empresas inicialmente establecidas en Hong Kong trasladaran su sede y sus actividades a Shanghái, lo que reforzaría la implantación de la industria del norte, en detrimento de la autóctona.

Desde finales de los años diez, con una producción local aún tímida y sin competencia europea desde el estallido de la Primera Guerra Mundial, las pantallas chinas estaban dominadas por películas norteamericanas (se calcula que alrededor del 90% de las películas exhibidas eran estadounidenses durante estos años, y una media del 75% hasta 1949), algunas de gran éxito entre el público⁴⁶. Entre ellas destacarían las aventuras épicas, como el serial hollywoodiense centrado en el personaje de White Pearl, de gran influencia en la evolución de la figura de la mujer guerrera en el temprano cine chino (Bao, 2005), o las películas de ‘capa y espada’ (*swashbucklers*) de Douglas Faibanks Sr. (Teo, 2009)⁴⁷. Este fenómeno llevaría a que los cineastas locales intentaran capitalizar su popularidad creando un equivalente local a estos géneros, susceptible de competir con ellos ya no solo en los mercados locales, sino en

Rialto en 1930 (en plena Gran Vía). Uno de tantos ejemplos de que la naciente industria cinematográfica en China vino impulsada por manos occidentales. Ver Díez (2012).

⁴⁶ Especialmente las películas dirigidas por D.W. Griffith, llegándose a producir en Shanghái, según Zhen (2012, pág. 37), una «fiebre Griffith» en la primavera de 1924, dado la coincidencia del exitoso estreno de *Way Down East* (1920) con la reposición de otras obras anteriores del autor, como *The Birth of a Nation*, *Intolerance* (1916), *Broken Blossoms* (1919) y *Orphan of a Nation* (1921).

⁴⁷ Resulta interesante que Douglas Fairbanks despertara también el fervor de la primera crítica cinematográfica francesa, interesada en cuestiones como la expresión de la *subjetividad* y la capacidad del cine de captar, reproducir y explorar el *movimiento*. Ver: Richard Abel (French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929, 1988).

mercados extranjeros con fuerte presencia de la diáspora, incluidos los Chinatowns norteamericanos (un público al que se le espera ofrecer las mismas emociones, pero con la posibilidad de identificarse con los personajes o, al menos, utilizar las películas como vehículo de contacto con la madre patria, con sus raíces culturales).

Como apunta Teo (2009, pág. 10), “muchas películas *wuxia* tempranas no eran más que imitaciones del western, de la película de piratas, o del romance medieval europeo, incluso a pesar de que el *wuxia* debía contrarrestar estos géneros”. De este modo, dos corrientes barrerían la industria de Shanghái durante su primera década, una de marcado carácter occidental, y otra que perseguiría dotar al cine de un carácter auténticamente chino. A partir del juego dialéctico entre ambas fuerzas nacería, progresivamente, un ecosistema de géneros locales a la vez influenciados por los exitosos productos extranjeros y la tradición narrativa local: del melodrama occidental surgiría el *wenyi pian*, de la película histórica el *guzhuang pian*, del cine fantástico al *shenguai pian*, y de las películas de aventuras el *wuxia pian*.

Cine de género con sabor chino, todos ellos géneros marcadamente locales en su sustrato sociocultural, pero fuertemente influenciados por las convenciones narrativas y estéticas occidentales. Y todos ellos determinantes en la formación del cine de acción hongkonés, con el *wuxia pian* como núcleo vertebral. De este modo, “la presencia de Hollywood y otros cines extranjeros, sobre todo europeos, dieron ímpetu a la creación de lo nacional como un medio para eventualmente suplantar lo foráneo” (Teo, 2012). Lo que demuestra, una vez más, la íntima relación cros-cultural establecida, ya desde sus inicios, entre las cinematografías chinas y las euro-norteamericanas.

Desarrollados como dos géneros separados, el *wuxia pian* y el *shenguai pian* pronto se cruzarían, demostrando ser un matrimonio no solo compatible, sino lucrativo, como se había demostrado anteriormente en la literatura (tanto tradicional como contemporánea a estas obras, habitual en la prensa y novelas seriadas). Inicialmente denominado *wuxia shenguai pian*, siendo usado en este sentido *shenguai* como un adjetivo que indica ciertos elementos fantásticos en el *wuxia pian*, progresivamente el término *shenguai* sería omitido, pero no los

elementos fantásticos introducidos por él, que se harían constitutivos del género. Los elementos *shenguai* convirtieron el *wuxia pian* en un género más *cinematográfico*, en el sentido de que permitían explotar las posibilidades fantásticas que solo el cine ofrecía, posibilitando la representación de fuerzas y poderes sobrenaturales con un fuerte atractivo para el espectador, siendo su punto de referencia los experimentos de George Méliès con los trucos de cámara.

Ejemplo temprano de dicha hibridación genérica es *Romance of the West Chamber* (s/t, Minwei Li, Hou Yao, 1927), un *guzhuang pian* romántico producido por Minxin, que se transforma en una fantasía de artes marciales en una de sus secuencias, enmarcada como un sueño. Se trata de una de las primeras películas del género de artes marciales fantásticas, que, en palabras de Teo (1997:4), “anticipa las películas de King Hu y Tsui Hark, demostrando que el temprano cine de Shanghái es el legítimo precursor del moderno cine de Hong Kong”; y además fue una de las primeras películas chinas en ser exportada a Occidente, bajo el título *Way Down West*, aunque en una versión reducida (de 10 a 5 bobinas), aparentemente para recalcar las escenas de combate.

Un año después se estrenaría la que se considera uno de las obras clásicas del género, tal vez primera película de artes marciales *de facto*, *Burning of the Red Lotus Temple* (s/t, Shichuan Zhang, 1928), adaptación de una novela serializada de 1922, cuyo éxito inmediato llevó a la producción en serie de secuelas, hasta un total de 18 películas entre 1928 y 1931. El éxito se debía en gran medida a la presentación de golpes sobrenaturales y otros efectos especiales, como el uso de sobreimpresiones para representar la transmigratoria separación de cuerpo y alma; efectos especiales animados dibujados directamente sobre el fotograma para dotar de un aura energética a guerreros y armas, así como para crear “bolas de energía” que salían despedidas de las palmas de los combatientes; o el uso de cables para suspender a los actores, sugiriendo vuelos por el aire y enfrentamientos ingravidos (que se convertiría, con el tiempo, en una de las características más significativas del género).

Paradójicamente, este matrimonio prácticamente indivisible y especialmente lucrativo de la tradición *wuxia* con la tradición *shenguai* acabaría por condenar al primer cine de acción al exilio. Su primer desarrollo, desde mediados de 1920, tiene lugar bajo una encrucijada cultural marcada por el agitado contexto político e ideológico de China. El género será inicialmente defendido por parte de la intelectualidad de la época, en un periodo marcado por fuertes discursos nacionalistas que defienden la difusión de la tradición artística y filosófica china, de los que procede y con los que se enraíza el género; la necesidad de envalentonar al pueblo mediante relatos heroicos que sirvan como modelo social revulsivo contra el sentimiento de debilidad surgido de la comparación con las potencias extranjeras occidentales y asiáticas (Japón); y el deseo de recuperar una tradición militar largamente desaparecida, exhibida glamurosamente por el género.

Pero pronto comenzará a ser atacado por sus componentes fantásticos, tachados de anticuados y supersticiosos, contrarios a los modernizadores principios del Movimiento del Cuatro de Mayo, que propagó la idea de que la democracia y la ciencia harían de China una nación moderna, llevando a que el género fuera considerado, peyorativamente, como “un revoltijo de superstición, feudalismo, caballeridad errante, heroísmo y militarismo” (Teo, 2009, pág. 29) a depurar, si se deseaba crear una nación moderna susceptible de competir moral, económica y tecnológicamente con las potencias internacionales. A partir de 1927, el gobierno GMD, recién tomado el control sobre China, buscaría imponer una visión científicista y antireligiosa que mantenía los principios del confucionismo, pero desechaba los pensamientos sobrenaturales del taoísmo y el budismo, así como el componente de rebeldía que caracterizaba la narrativa *wuxia* tradicional⁴⁸.

El gobierno promulgó una Ley de Censura Cinematográfica en 1930, que progresivamente iría dificultando la producción de películas del género en China. Los productores de Shanghái empezaron a introducir capital en Hong

⁴⁸ Elementos constitutivos del género que ya habían forzado la censura, durante la dinastía Qing, de obras literarias canónicas, como *The Water Margin*, prohibida en 1774, 1808 y, definitivamente, en 1851.

Kong, en un intento de huir del caos económico de la China continental. La progresiva censura por parte del GMD desde 1930, la invasión de Japón entre 1937 y 1945, y la Guerra Civil entre el Partido Comunista y el GMD tras la Segunda Guerra Mundial, entre 1946 y 1949, devastaron completamente la industria de Shanghái, centro de la producción en la China insular. Así, apunta Teo (2009, pág. 52), tras la Segunda Guerra Mundial, “virtualmente toda la industria cinematográfica de Shanghái se trasplantó a Hong Kong”, huyendo de los conflictos ideológicos y la inestabilidad económica. Una coyuntura que llevó a que a lo largo de los años no sólo aumentase la producción cinematográfica de la colonia, sino que ésta acabara por especializarse en la producción de cine escapista, destacado el género de las artes marciales en todas sus configuraciones (*wuxia*, *kung fu*...).

A lo largo de la década de 1930 la industria hongkonesa creció paulatinamente, viviendo entre 1937 y 1941 su primera “edad de oro”, con un alto número de producciones locales que llegarían a su pico más alto en 1939, con 125 largometrajes. Ello se debe a las ventajas que ofrecía la colonia inglesa, tanto por su estabilidad y *laissez faire* político-económico, como por su situación geográfica estratégica⁴⁹, abriendo las puertas y facilitando las

⁴⁹ Según Law (2000:44), uno de los factores clave de este fértil periodo de crecimiento fue la intensa relación de la industria cinematográfica hongkonesa con Estados Unidos, un hecho que denomina la “Experiencia Americana” de los pioneros. Con el término pretende dar cuenta no sólo de la importancia del cine norteamericano como ejemplo y fuente de materiales argumentales, sino de la industria norteamericana como campo de aprendizaje y modelo empresarial, y de la diáspora china en EE.UU. como fuente de financiación y audiencia significativa de los filmes producidos en la colonia británica. El caso del estudio Grandview, “el primer gran estudio en Hong Kong que seguía el modelo de Hollywood” (Law, 2000:50), “cuyo soporte técnico en los Estados Unidos lo convirtió probablemente en el mejor de los cuatro [grandes estudios]” (Kaw, 2000:57) de la época, resulta un ejemplo significativo de esta temprana “Experiencia Americana”. La empresa, inicialmente establecida en San Francisco, fue creada en 1933 dos emigrantes chinos educados en Estados Unidos, y con experiencia en Hollywood. En 1935 se estableció en Hong Kong, ocupando una posición preeminente en la industria hasta finales de los años cincuenta, con excepción de los años de la Segunda Guerra Mundial, durante los cuales volvió a establecer su centro de producción en California. Con un soporte financiero en San Francisco, Grandview fue el primer estudio que supo explotar la conexión entre China y la diáspora china en Estados Unidos, estableciendo importantes puentes económicos entre ambos espacios, que resultaron muy lucrativos para el estudio. Además, gracias a esta solvencia económica, la experiencia previa en Hollywood y la constante conexión posterior con dicha industria favoreció que el estudio importase a Hong Kong técnicas y tecnologías punteras de Estados Unidos, siendo pioneros en el uso del sonido, el color, el formato panorámico

relaciones comerciales con el resto de países del sudeste asiático, cuyos mercados cinematográficos comenzaban a resultar una fuente significativa de beneficios para el cine chino. La llegada del sonido, a mediados de la década, produciría además un cisma entre las industrias de Hong Kong y Shanghái, dedicándose en adelante cada una de ellas a la producción de filmes en el dialecto de mayor difusión en su campo de influencia: el mandarín en Shanghái y el cantonés en Hong Kong⁵⁰. A lo que se suma la significativa oleada migratoria que se produciría tras el estallido de la Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937) e, inmediatamente después, la Segunda Guerra Mundial (1939), que acabó por doblar la población de la colonia en pocos años (Kaw, 2000:69), inundándola de personal cualificado y público potencial.

Con masiva llegada de emigrantes, el aislamiento de la industria de Shanghái y la apertura de su mercado, Hong Kong se transformó “en el centro regional también de la producción de películas en mandarín, reemplazando efectivamente a Shanghái como el Hollywood del Este” (Teo, 1997:11). El desarrollo de esta cinematografía produjo una división idiomática dentro del cine de Hong Kong, evolucionando ambas cinematografías paralelamente con significativo éxito, con películas que muestran una continuidad, en cada caso, respecto a la producción habitual en cada dialecto durante el periodo prebélico. Cada cinematografía desarrolló su propia personalidad.

Con un mayor mercado de exportación, el prestigio de los directores de Shanghái, y el prestigio cultural del mandarín (idioma oficial de China y el empleado por su élite política y literaria), el cine en dicho dialecto contaría con mayores presupuestos y una producción más lujosa, trabajando géneros como

e incluso el 3-D, forzando al resto de competidores a mejorar la calidad de sus productos y, por tanto, de la producción hongkonesa en general.

⁵⁰ La progresiva división del público chino en dos mercados diferentes separados por los dialectos favoreció el crecimiento y fortalecimiento de la industria de la colonia británica. La separación se vio agudizada cuando el gobierno de la República de China prohibió en 1936 la producción en cantonés, en un intento de construir una identidad cultural común para todo el país, terminando Hong Kong por monopolizar la producción en dicho dialecto. Diferentes empresas de Shanghái empezaron a abrir sucursales en Hong Kong, deseosos de conquistar una porción del recientemente definido mercado cantonés, lo que llevó a la eclosión de la producción en dicho dialecto en el territorio, que pasó de una media de 4 películas al año desde la llegada del sonido hasta 1935, a un total de 157 entre 1935 y 1937 (Teo, 1997:6), iniciando el despegue de la industria local.

el musical, la comedia, la fantasía, el melodrama y las óperas, centrándose especialmente en un tipo de cine conocido como *wenyi pian* (que significa “literatura” –*wenxue*– y “arte” –*yishu*–), término que se resalta tanto la calidad como el valor cultural de estas producciones.

Por su parte, la producción cantonesa se centró en recuperar con éxito dos géneros populares que funcionaron anteriormente, el cine de artes marciales y las adaptaciones de obras operísticas. Según Stokes y Hoover (1999:20), entre finales de los cuarenta y mediados de los sesenta la industria hongkonesa produjo alrededor de 200 de estos films por año, conocidos popularmente como “*seven-day wonders*”, por la habitual velocidad a la que eran producidos y exhibidos. Pero también se lanzó a la producción de dramas realistas en torno a temas sociales, un realismo que acabaría por penetrar también en el cine escapista, limando sus desviaciones hacia lo fantástico, e introduciendo dentro de sus argumentos problemas y modelos socio-culturales.

Sería en este periodo cuando el *wuxia pian* fuese progresivamente reemplazado por una versión más autóctona y realista del cine de artes marciales, que vendría a llamarse cine de kung fu, con *The Adventures of Fong Sai-yuk* (s/t, Chung-Ho Hung, 1938) como primer hito del género, y *The True Story of Wong Fei-hung* (s/t, Wu Pang, 1949) y sus secuelas como saga más exitosa, llegando a producirse 75 películas de la serie entre 1949 y 1970, convirtiéndose el personaje principal (Wong Fei-hong) en una leyenda cinematográfica desde su primera aparición⁵¹. Según Teo (2009, pág. 60), “las películas de Wong Fei-hung constituyen una industria virtual en sí mismas, sosteniendo un cuerpo de actores de reparto, especialistas en artes marciales y directores que se podían especializar en el kung fu como género.

⁵¹ La figura de Wong Fei-hung se convertiría, a partir de la serie, en una de las figuras más reconocidas de la historia de las artes marciales chinas, y personaje recurrente en multitud de obras posteriores. Así, contando las películas integradas en la serie, desde 1949 a 1998 se filmaron más de 100 películas centradas en su persona, protagonizadas por actores tan dispares –y conocidos– como Kwan Tak-hing, Gu Feng, Jackie Chan, Jet Li o Vicent Zhao. En la serie original, recalca Bey Logan (1995), participarían además los padres de tres figuras decisivas del cine de artes marciales hongkonés posterior: Yuen Woo-ping, Lau Kar-leung y Bruce Lee.

Simultáneamente, su popularidad sostuvo la industria cinematográfica cantonesa al completo”.

La serie nacía con la intención declarada de diferenciarse del *wuxia shenguai pian*, enfatizando un discurso de la autenticidad que perseguía “preservar y diseminar un rango de supuestamente auténticas posturas y movimientos de artes marciales” (Rodríguez, Spring 1997, pág. 9). Según palabras del propio protagonista, Kwan Tak-hing, “hicimos las primeras películas chinas en mostrar auténtico kung fu. Antes todo era espadachines y magia. Nuestro público quería algo diferente, un nuevo tipo de héroe, y eso fue lo que les dimos” (Logan, 1995, pág. 12).

Las películas hongkonesas de finales de los cuarenta, apunta Kei (1980, pág. 27), “carecían de escenas de acción realistas y vigorosas, y nunca incluían escenas de combate como tal”, siendo “sus efectos marciales empleados al servicio de extravagantes golpes legendarios, con poca relación a las realidades físicas”. En cambio, en las películas de la serie dedicada a Fei-hung los actores de la serie estaban formados en artes marciales y/o ópera, y demostraban sus habilidades sin recurrir a cables, trucajes u otros efectos especiales, quedando el componente espectacular concentrado en sus movimientos y posturas corporales, y las elaboradas coreografías⁵². La obligación de encontrar siempre nuevas rutinas y nuevas formas de ser vencido instauraría un impulso hacia la creatividad y la imaginación ya no solo en la serie (siempre fiel a la exigencia realista), sino en todo el cine de artes marciales hongkonés posterior, siempre en búsqueda de nuevos e impresionantes *set-pieces* y coreografías⁵³.

⁵² Todo en un periodo en el que los propios actores debían idearlas y desarrollarlas ante la cámara, como recuerda Shek Kin, que interpretaba al villano de la serie: “Solíamos desarrollar las rutinas de combate por nosotros mismos. No era como hoy en día, donde tienes un director de acción que te dice lo que debes hacer. Kwan Tak-hing y yo decidíamos qué técnicas funcionaban bien juntas. El principal problema era encontrar cada vez una nueva forma de que yo fuera vencido” (Logan, 1995, pág. 12).

⁵³ Por otro lado, el éxito de la serie también se puede atribuir a su coqueteo con la cultura local. Frente a los estilos del norte, que caracterizaban el *wuxia pian* hasta entonces, se desarrolla un estilo de combate que combina elementos de la tradición norteña con elementos de la tradición sureña, ejecutados por un héroe local de la región procede de una tradición literaria también local. Pero además destacan “sus evocaciones de la cultura popular cantonesa: representación de prácticas religiosas, festivales, artes tradicionales de la curación y medicina, representación de bailes de león y del unicornio que simbolizan unidad, prosperidad y felicidad para

3.5.2. La edad dorada de los estudios

Los años sesenta y setenta fueron décadas de fuertes cambios en la colonia británica. Hong Kong vivió un proceso de modernización capitalista, marcado por un rápido crecimiento económico y el desarrollo de una intensa economía de consumo. Desde el punto de vista cinematográfico, los años sesenta se caracterizan por la maduración de la organización industrial del sector, apareciendo algunos ejemplos prominentes de estudios integrados verticalmente, al estilo de las grandes *majors* estadounidenses.

En este sentido, desde mediados de los años cincuenta se asiste a la progresiva concentración de la industria en manos de dos grandes estudios que seguirían el modelo norteamericano: Shaw Brothers, dirigido por Run Run Shaw; y los estudios MP y GI (luego Cathay), dirigidos por Loke Wan-tho. Ambos estudios controlaban directamente la producción, distribución y exhibición de sus películas, siendo propietarias de múltiples salas en el sudeste asiático. Contaban con actores, directores, técnicos y productores estables, exclusivos gracias a contratos de larga duración. Construyeron amplias y modernas infraestructuras, tanto estudios de rodaje como salas de postproducción. Se lanzaron a la producción en masa de películas, estableciendo un sistema de producción en cadena, y se implicaron activamente en las campañas marketing de sus productos, cada vez más costosas. Por el camino, convertidos en gigantes de la industria cinematográfica, los dos estudios no solo competían entre sí, sino que asfixiaron la producción independiente, que se vio obligada, ante la incapacidad de competir por el mercado local, a moverse a otros territorios (como Taiwán) o buscar sectores marginales dentro de la producción local. La

la comunidad” (Teo, 2009, pág. 73), y las películas siempre se sitúan en la región de Guandong, en espacios rurales o ciudades de la donde sus personajes exhiben costumbres “específicamente cantonesas, frecuentando teterías (prácticamente una necesidad cantonesa), teniendo pájaros por mascotas, participando en torneos de críquet y carreras de barco-dragón, compitiendo por petardos, etc.” (Mo-Wan, 1980, pág. 81). Incluso la canción que identificaba la saga, titulada *Under the General Orders*, era una de las melodías tradicionales más famosas y reconocidas por el público local (Berruezo, 2000, pág. 22). Todo ello dota la obra de un cierto valor como testimonio etnográfico, que en su momento apelaba intensamente al público local o vinculado a la región de Guangdong.

producción local llegaría incluso a desbancar a las películas norteamericanas durante la década de sesenta.

Por otro lado, a pesar de que más del 90% de la población china de la colonia británica era cantonés-parlante, la inversión y el personal procedente de regiones mandarín-parlantes, la orientación comercial de la industria hacia el sudeste asiático, y la progresiva concentración de la producción en manos de los dos grandes estudios mencionados, llevaron a la “mandarinización” del cine de Hong Kong durante el periodo, descendiendo la producción de películas en cantonés progresivamente hasta llegar, entre 1971 y 1973, a cero. Mientras, la producción en mandarín fue sofisticándose progresivamente durante los sesenta, gracias a unos estándares técnicos cada vez más elevados, dada tanto por la gran profesionalidad de los equipos técnicos y artísticos disponibles (muchos procedentes de la industria de Shanghái), y la posibilidad de realizar inversiones cada vez más elevadas a medida que la producción encontraba una distribución progresivamente más extensa en el sudeste asiático y los Chinatowns occidentales⁵⁴.

3.5.2.1. *Un wuxia pian de ‘nuevo estilo’*

Durante los años sesenta se vuelve a asistir a una revitalización del *wuxia pian*. Paradójicamente, teniendo en cuenta la progresiva decadencia del cine producido en cantonés, y las raíces eminentemente norteañas del género, este impulso renovador inicialmente surgiría entre la producción cantonesa, dado el éxito entre su público potencial la llamada ‘nueva escuela de ficción wuxia’, que venía copando novelas y periódicos locales desde mediados de los cincuenta. A diferencia del serial de Wong Fei-hung, cuyas obras solían

⁵⁴ También durante el periodo, concretamente en 1963, se establecería una ley británica que obligaría el subtítulo al inglés de todas las películas producidas, siguiendo una política integradora entre las comunidades occidentales y chinas que cohabitaban la colonia, que además permitía una evaluación más fácil de sus contenidos por parte de las oficinas de control del gobierno colonial. Las productoras aprovecharon la ley para subtítular las películas también al chino, haciéndolas más accesibles a los hablantes de otros dialectos, y el empleo de subtítulos en inglés facilitaría su posterior distribución en Norteamérica e Inglaterra.

presentar narraciones cerradas, durante los sesenta surgieron una serie de seriales caracterizados, precisamente, por su naturaleza episódica. Relatos extensos con intrigas laboriosas, como en el melodrama occidental, pero con un marcado protagonismo coral, que lleva a la eclosión de líneas argumentales, con múltiples personajes que cruzan sus caminos a lo largo de una narrativa laberíntica que se desarrolla a lo largo de varios segmentos (siempre seccionados en un punto álgido, recurriendo al clásico *cliffhanger* o gancho).

En ellas, los héroes establecen alianzas con otros héroes, surgiendo amistades y romances, aunque siempre tras un enfrentamiento inicial motivado por su distinta procedencia geográfica y marcial. Y florecen enemistades que se extienden a lo largo del tiempo y el espacio, con *vendettas* y viejas rencillas que marcan rivalidades entre escuelas e individuos, siempre empujados por la máxima de defender el honor personal o del maestro y la escuela a la que se pertenece. La venganza, como forma de imponer justicia y restituir el honor perdido, resulta un componente esencial de las historias, marcando en buena medida la evolución de los personajes. Relatos de aventuras ingeniosos e ingenuos, estos seriales *wuxia* cantoneses recurren a clichés como ingeniosas trampas mecánicas, que incluyen paneles corredizos, trampillas, falsos fondos y pasajes secretos, o el uso de todo tipo de venenos y armas de poderes casi mágicos, siendo temática habitual la búsqueda y /o el robo de una de ellas, como fin en sí mismo o medio para alcanzar la venganza.

El ciclo volvió a introducir ingredientes fantásticos de la vieja escuela, ahora presentados con valores de producción superiores y efectos especiales modernizados, aunque todavía se presentarían en blanco y negro y un ratio de 4/3 (características habituales en el “pobre” cine cantonés durante la época, pero no del “glamuroso” cine mandarín). También se caracterizan por el uso de efectos especiales que, si bien mejorados, evocan directamente los del serial *wuxia* de los años veinte, utilizando técnicas de animación directa sobre el celuloide para denotar la proyección de rayos y olas de energía (conocida como *qi*); efectos fotográficos como dobles exposiciones, superimposiciones, aceleración y desaceleración de la velocidad del plano e inversión del orden para dotar de poderes sobrenaturales a sus héroes; uso de cables para elevar por los aires a los actores; y todo tipo de maquillajes y vestuarios destinados a

representar criaturas y demonios del folklore popular. El atractivo de las obras, apunta Teo (2009, pág. 90), radica en su “simplicidad infantil”, presentando “mundos de fantasía conceptual” que “deben ser disfrutados como cuentos de hadas ingenuos con su propia lógica interna”, aunque en gran medida el componente fantástico es esencial y característico del cine de Hong Kong, “reflejando la identidad cantonesa de Hong Kong y su existencia al margen de China”, que, recordémoslo, había precisamente censurado estas derivas fantásticas.

Dado el éxito de los seriales *wuxia* cantoneses a comienzos de la década, a mediados de los sesenta el cine mandarín giró del melodrama a la acción, naciendo así la llamada película de artes marciales de “nuevo estilo”. Replicando lo ocurrido en la década de los veinte en Shanghái, los elementos característicos del *wuxia pian* se fueron introduciendo progresivamente en el *guzhuang pian* (género que dominaba el cine mandarín por el esplendor de sus valores de producción: esplendorosas escenografías, colorido vestuario, temáticas de corte romántico, etc.), hasta colonizarlo. De este modo, el sector industrial dedicado a la producción de películas en mandarín acabaría por fagocitar la producción en cantonés, al contar con la ventaja de que sus avanzados estándares de técnicos. Estándares que, además, permitieron la progresiva deriva de este cine hacia territorios más violentos y sensacionalistas.

En 1966, el nuevo género alcanzó una definitiva madurez, principalmente con *The Jade Bow* (s/t, Zhang Xinyan y Fu Qi, 1966) y *Come Drink with Me* (*Bebe conmigo*, King Hu, 1966). Y en 1967 se alzaría como género dominante en la producción cinematográfica en mandarín de Hong Kong, alcanzando verdaderos récords de recaudación en taquilla con *The One-Armed Swordsman* (*El espadachín manco*, Zhang Che, 1967) y *Dragon Gate Inn* (s/t, King Hu, 1967). Se trata de obras más directas en su aproximación a la acción que sus predecesoras cantonesas, tendiendo a ignorar las enrevesadas intrigas entre personajes y la compleja e ingenua causalidad de los eventos narrados habituales en éstas, a cambio de un mayor énfasis en el combate. Los personajes se polarizaron, sus motivaciones cristalizaron alrededor de la venganza y la resistencia, y “los combates estallan con la más pequeña excusa” (Kei, 1980, pág. 31).

En las escenas de acción, los directores no se contentaron con las limitaciones del combate realista planteado por la serie de Wong Fei-hung, ni con las derivas ingenuamente fantásticas de las novelas y los seriales *wuxia*, desdeñando los estáticos efectos especiales anteriores. Negociando con ambas tendencias, en su lugar encontraron un efectivo equilibrio basado en lo que Kei (1980, pág. 31) define como “exageración creíble” de la acción: los saltos resultaban sobrehumanos sin dar la impresión de teatrales o fantásticos, los golpes recibidos lanzaban a sus víctimas por los aires sin desprestigiar sus efectos. Movimientos y golpes, en definitiva, que seguían trayectorias y consecuencias creíbles, solo que exageradas con el fin de aumentar su dramatismo y espectacularidad. Mientras que el *wuxia* cantonés se centraba en la fantasía y los efectos especiales, el mandarín perseguía enfatizar la “violencia real” de sus películas, reduciendo, si bien nunca eliminando, la presencia de elementos fantásticos. De este modo, en nuevo *wuxia pian* dejaría de recurrir a los maestros Dragón-Tigre, o al menos a su estilo de combate convencional y “simbólico” (dependiente de saltos, acrobacias y gestos teatrales), introduciendo una acción más realista y contundente. Pero si bien dotada de mayor verosimilitud, “la figura del héroe acróbata y levitante” continuaría caracterizando estas obras, “personificando”, en palabras de Teo (2000, pág. 97), “la energía del género en alza de las artes marciales”.

La vigorosa revitalización del género en el cine mandarín vendría impulsado por el relativo éxito del serial *wuxia* cantonés que le precedió, pero también de por la fuerte influencia del cine japonés y norteamericano. Muchos directores estudiaron las estrategias cinematográficas usadas en el *chambara* o cine de samuráis japonés en boga desde finales de los cincuenta⁵⁵. Shaw Brothers llegaría a reclutar técnicos y cineastas japoneses para formar a sus propios creadores, o enviarlos a Japón para que aprendieran allí sus técnicas, como ocurriría con el director Hsu Tseng Hung (Kei, 1980, pág. 31).

⁵⁵ A partir del éxito de *Seven Samurais* (Akira Kurosawa, 1954), la trilogía *Samurai* (Hiroshi Inagaki, 1954, 1955, 1956), y una larga sucesión de obras posteriores, entre ellas la serie protagonizada por el famoso espadachín ciego *Zatoichi* (varios directores, 1962-1973), cuyo camino acabaría por cruzarse con el del famoso espadachín manco hongkonés en *Zatoichi and the One-Armed Swordsman* (Hsu Tseng Hung, 1971).

Por otro lado, la progresiva profusión y estilización de la violencia en el cine hollywoodiense daría lugar, a finales de la década, a una serie de obras y realizadores que también resultarían una influencia declarada en el género, destacando el impacto de películas como *Bonny and Clyde* (Arthur Penn, 1967) y *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, 1969), con el uso poético del *slow-motion* dado en ambas (que Zhang Che adoptaría y John Woo heredaría). De este modo, el renovado interés de los cineastas hongkoneses por el cine de acción se debe entender como una reacción al cambio de los tiempos y los gustos del público. El éxito del *chambara* japonés en la colonia y el sudeste asiático llevó a los dos principales estudios de la época, Shaw Brothers y Cathay, a buscar un equivalente chino (como ya ocurriera en los veinte con el éxito de los seriales de aventuras norteamericanos en China), tirando de la tradición *wuxia* literaria y cinematográfica.

A pesar de los intentos de Cathay por hacerse un hueco en el género, durante la segunda mitad de los sesenta Shaw Brothers reinaría de forma indiscutible. Contaba bajo contrato con un elenco de exitosas estrellas masculinas, como Jimmy Wang, David Chiang o Di Long. Y disponía de los más destacadas directores y coreógrafos del género, entre los que destacarían las parejas formadas por King Hu/Han Yingjie y Zhang Che /Lau Kar-leung, cuyas películas, más allá de su indiscutible éxito entre el público, exhiben en su versión paroxística las características más destacadas del cine de acción hongkonés de la época.

Único director de su generación tenido en cuenta por la crítica occidental (Teo, 2000, p. 87)⁵⁶, King Hu concentró su trabajo en un género en particular, el *wuxia pian*, realizando una serie de obras entre las que destacan *The Fate of Lee Khan* (s/t, 1973), *The Valiant Ones* (s/t, 1975), además de las mencionadas *Come Drink with Me*, *Dragon Gate Inn* y *A Touch of Zen*, de dispar éxito en

⁵⁶ *Come Drink with Me* fue seleccionada –aunque finalmente no nominada– para Mejor Película Extranjera en la 39 edición de los Oscar, y *A Touch of Zen* ganó en 1975 el Gran Premio Técnico en el Festival de Cine de Cannes.

taquilla⁵⁷ a pesar de su gran influencia en el cine de la época y posterior, convirtiéndose en el referente indiscutible para los cineastas de acción de los años ochenta⁵⁸. Fuertemente influenciado por el legado cultural chino⁵⁹, tomaría prestado el espíritu romántico y los arquetipos narrativos⁶⁰, las temáticas heroicas, las estructuras larebínticas⁶¹ y las derivas fantásticas de la tradición literaria *wuxia*, así como las escenografías⁶² y las dinámicas escenas

⁵⁷ A pesar de su vasta influencia, su adherencia al *wuxia* más clásico llevaría que el éxito del director durase poco: si *Come Drink with Me* estableció en buena medida el género, y *Gradon Gate Inn* resultó un éxito apabullante, para 1971 el cambio en los gustos del público conllevaría el fracaso absoluto de *A Touch of Zen*, la que para muchos críticos sería, paradójicamente, su mejor película. Como adelantaba hace dos décadas Alberto Elena (1993, p. 213): “Arrinconado por la nueva generación de productores de Hong Kong, con frecuencia demasiado innovador para el gran público, escasamente reconocido por la crítica en virtud de su adscripción a un género ‘menor’, King Hu es decididamente un caso que requiere una reevaluación crítica”.

⁵⁸ Su película *Dragon Gate Inn* ha sido una de las fuentes de inspiración más recurrentes para las “nuevas olas” hongkonesas y taiwanesas, hasta el punto de producirse directamente un remake (*New Dragon Gate Inn*, Raymond Lee, 1992) y un homenaje (*Goodbye, Dragon Inn*, Tsai Ming-liang, 2003) que reflejan su deuda en el título.

⁵⁹ “Viendo sus películas”, apunta Teo (1997, pág. 96), “uno ve la China clásica, sus pinturas, opera y música”.

⁶⁰ De estos arquetipos, el de la mujer guerrero, habitual en la tradición literaria, resultaría especialmente sublimado por el director, que situaría a los personajes protagonistas femeninos en el centro del cine de acción, apuntando Teo (2009, pág. 146) que “sin lugar a dudas el mayor legado de Hu el en cine de artes marciales es el de la popularización de la mujer caballera-errante como una heroína revitalizada tanto en las formas *wuxia* y *kung fu*”. El descubrimiento de la bailarina de Shanghái Cheng Pei Pei en *Come Drink with Me* fomentaría en el momento una ola de películas protagonizadas por mujeres, asentando un arquetipo cuya presencia se puede observar, aun en el presente, en títulos como *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (Ang Lee, 2000) o *The House of the Flying Daggers* (Zhang Yimou, 2004).

⁶¹ Su cine demuestra la tendencia al reparto coral y a la fragmentación de la trama propia de la tradición literaria china, con sus largas novelas episódicas en las que las múltiples personajes y líneas argumentales se entrecruzan incesantemente entre sí. Según Tony Ryans (1975/76), esta forma de concebir tramas no-lineales y no-convencionales sería uno de los factores por los que se granjearía la admiración de la crítica occidental, que vería en su modo de entramar una cierta vocación experimental o, cuanto menos, modernista, a pesar de ser narraciones que se adherían, quizás más que ningunas otras por la época, al cánón literario chino clásico. En cualquier caso, el peso de la cultura e historia china en sus tramas exigen un mínimo conocimiento por parte del espectador occidental, lo que dificulta su exportabilidad.

⁶² De las escenografías operísticas hereda una inclinación por los espacios cerrados, “con escenografías y diseños lo suficientemente flexibles como para proveer un escenario [idóneo] para enfrentamientos a-vida-o-muerte, y por lo tanto para forzar un movimiento y una acción que, por la gran limitación de los espacios, se hacen incluso más enfáticos” (Teo, 1997, pág. 89). Espacios, como las tabernas, que permiten e incitan el movimiento, “una especie de entorno mítico donde las reglas de la gravedad y el mundo natural se suspenden en favor de la movilidad proteica”, resultando “una experiencia liberadora cuando su cámara intenta

de acción de la tradición operística china, cuyo *elán vital* adaptaría con maestría al medio cinematográfico⁶³. Caracterizadas por sus poderosas acrobacias y precisas coreografías, y una imagen que en ocasiones parece disolverse en mera abstracción plástica por medio del montaje, el movimiento y la acción resultan componentes esenciales de su obra, “presentados de una forma tan precisa que solo puede definirse como estilizada, pero que no tiene paralelos directos con las épicas hollywoodienses y de samuráis japonesas que lo influenciaron” (Teo, 1997, pág. 91).

Destacaría en este sentido por el férreo control que impondría sobre el ritmo de la película, desarrollando un estilo de rodaje y edición con el que buscaba representar “la velocidad y agilidad de sus luchadores a través de elecciones estilísticas que”, según David Bordwell (2000, pág. 258), “solo podemos denominar experimentales”. Para ello, utilizaría habitualmente un montaje elíptico para mostrar solo fracciones del movimiento de los personajes, indicando sus trayectorias pero omitiendo su realización completa, lo que dotaba a sus acciones de gran dinamismo y un alo sobrehumano (una estrategia que potenciarán los directores en los ochenta, ver sección 5.3.2.2). Y aprovecharía los límites del encuadre para esconder los trampolines y cables que permiten a sus actores realizar saltos y piruetas por los aires, e incluso para

trascender las limitaciones del escenario” (Teo, 1997, pág. 89), y donde “la acción se convierte en una cuestión de coreografiar el espacio al igual que los actores” (Teo, 2009, pág. 121). La herencia se hace más pronunciada en las secuencias donde “favorece el uso de la música percusiva de la ópera para subrayar su acción” (Kei, 1980, pág. 31), habitual en sus obras.

⁶³ El director, oriundo de Pekín, se nutre de la tradición operística para conformar sus coreografías de acción. Aunque, como apunta Héctor Rodríguez (Autumn 1998, pág. 84), “el encuentro de King Hu con materiales y convenciones de la ópera china no es siempre literal sino filtrada a través de un sentido de las limitaciones y posibilidades integrales del medio fílmico y de las sensibilidades modernistas del cine artístico internacional. El resultado es una búsqueda autoconsciente de equivalentes específicamente cinematográficos para las preocupaciones artísticas de la ópera pekinesa”. En otras palabras, el medio fílmico y sus prácticas de montaje y puesta en escena determinan la naturaleza de la síntesis ópera-cine, alejándose la obra del director del estatismo y la convención simbólica teatral para convertir la acción, aprovechando diferentes recursos propiamente cinematográficos, en gestos reales, para después hacerlos “más que reales” (Kei, 1980, pág. 31). El propio director comentará al respecto: “Siempre he tomado la parte de acción de mis películas como un baile, más que como lucha. Estoy muy interesado en la Ópera de Pekín y, particularmente, en sus movimientos y efectos de animación, aunque pienso que es difícil expresarlos adecuadamente en el escenario [teatral], donde las limitaciones de espacio son tan grandes” (Logan, 1995).

ocultar dobles que de repente aparecen (se erigen) de espaldas en primer plano tras desaparecer (agacharse) en segundo plano el protagonista, buscando representar movimientos a la velocidad de la luz. De este modo, como apunta Bordwell (2000, pág. 256), “los héroes y heroínas de Hu incrementan su talla combatiendo de formas que no son ni estrictamente realistas ni obviamente fantásticas. Sus combates se convierten en metáforas visuales de propulsión, gracia, poder”. Su influjo sobre el cine de acción posterior sería indiscutible.

En cualquier caso, el director más prolífico y lucrativo del periodo sería Zhang Che, gracias a las exitosas *The One Armed Swordsman*, *Golden Swallow* (s/t, 1968), *The Heroic Ones* (*Los héroes*, 1970) o *The Deadly Duo* (s/t, 1971), con las que participaría igualmente en la eclosión del nuevo *wuxia pian* mandarín, si bien, como apunta Kei (1980, pág. 32), resultando “el opuesto directo de King Hu”. Desde el punto de vista temático, rechaza los patrones narrativos tradicionales para presentar personajes cínicos, marcados por el espíritu rebelde contemporáneo y unos conflictos psicológicos exacerbados, desarrollando un nuevo tipo de héroe extremadamente masculino⁶⁴ a través del cual canaliza cuestiones como la fraternidad entre guerreros y la naturaleza del heroísmo y la violencia. Una violencia mostrada “en toda su crudeza” (Kei, 1980, pág. 32), como nunca antes se había visto⁶⁵, y que cautivaría a las

⁶⁴ Cheh se interesa por el deber y la potencia masculina, remodelando la figura del guerrero masculino para enfatizar su robustez y virilidad. El proyecto de remasculinización de Che denota, en primer lugar, la influencia de obras literarias como *The Water Margin* (que el propio director llevó al cine en 1972, y nuevamente en 1975), dado su énfasis en subrayar cuestiones relacionadas con la lealtad y fraternidad entre héroes masculinos, aunque el director empujaría la masculinidad de sus héroes hasta los límites de la obsesión psicológica. Y en segundo lugar, apunta Teo (2009, pág. 106) que la remasculinización se llevó a cabo “siguiendo coordenadas occidentales, de forma que la estrella de acción masculina china pudiera verse a la par con estereotipos heroicos occidentales”.

⁶⁵ Cabe plantear también la hipótesis de que las propias posibilidades del medio, en especial el recientemente introducido color, al menos en el cine de acción, funcionaría como aliciente para un progresivo aumento de la cantidad de sangre y vísceras derramadas, quedando invadida paulatinamente la pantalla por un rojo intenso y abrumador en muchos casos salido directamente a chorros y borbotones del cuerpo mutilado de los personajes, algo también habitual en algunos *chambaras* japoneses, y que directores occidentales homenajearán con los años, como por ejemplo Quentin Tarantino en *Kill Bill* (2003-2004). Por último, pero no menos importante, la fervorosa aceptación y atracción del público resultará otra fuerza innegable hacia el desarrollo de su característica y sangrienta exhibición de la violencia, siendo probablemente la causa más

audiencias jóvenes, en una época turbulenta ya no solo para la colonia, sino para buena parte del mundo. Del mismo modo, nuevamente a diferencia de King Hu, el cine de Cheh demuestra una simplicidad en la narración que permite al espectador concentrarse en lo esencial, a saber: las escenas de acción. Será su mayor esquematismo narrativo lo que facilitaría la exportabilidad de su cine a occidente, donde progresivamente encontraría un público de culto una vez producido el “descubrimiento” del cine hongkonés de acción a comienzos de los setenta, a partir del éxito del cine de kung fu.

3.5.2.2. *Locos por el ‘kung fu’*

Aunque Shaw Brothers seguiría reinando durante la década de los setenta, en 1970 un nuevo competidor entraría en escena: Golden Harvest. Fundada sobre las facilidades de Cathay en 1970 por Raymond Chow, antiguo jefe de producción de los hermanos Shaw, Golden Harvest desechó la integración vertical a favor de un modelo productivo más flexible, como comenzaba a desarrollarse por la época en Hollywood. Si bien mantendría una producción estable de películas, una parte sustancial de sus productos procederían de compañías productoras independientes con la que establecería acuerdos, y a las que facilitaba la inversión, equipos e instalaciones, pero sobre todo acceso a su red de distribución y exhibición.

Este sistema descentralizado de producción, integrado por compañías satélites semi-independientes identificadas con actores y directores conocidos, no solo permitiría a Golden Harvest adecuarse con mayor facilidad a los cambios del mercado, sino también satisfacer los deseos de autonomía creativa y remuneraciones más altas de estrellas y directores lucrativos, llevándoles a establecer contratos con algunos de los nombres que marcarían la historia del cine hongkonés del periodo, como Bruce Lee, los hermanos Hui o Jackie Chan,

relevante. Sea por la razón que sea, su obras más representativas se muestran repletas de salpicaduras de sangre, hachazos y espadazos en el estómago, héroes derramando sus entrañas, mutilaciones y cuerpos cortados por la mitad, decapitaciones y un largo y extremadamente violento etcétera, que las generaciones posteriores heredarán y reformularán a su gusto.

además de seducir a algunos talentosos cineastas que hasta entonces trabajaban bajo las órdenes de Shaw Brothers, como ocurriría con King Hu.

Así, durante toda la década de los setenta, Shaw Brothers y Golden Harvest desarrollaron una intensa competencia, intentando cada estudio desarrollar ciclos propios que rápidamente acabarían siendo apropiados por el competidor. Con la progresiva orientación hacia un mayor realismo y crudeza en los enfrentamientos, la modernización de sus localizaciones, la incorporación de estilos de lucha cuerpo a cuerpo de influencia sureña, y la masculinización de las historias con héroes cada vez más estoicos, viriles, agresivos e incluso exhibicionistas en cuanto a sus torsos desnudos, el nuevo *wuxia pian* había llegado para 1970 a fundar los cimientos que originarían la eclosión de un cine de kung fu renovado, cercano a la serie de Wong Fei-hong en filosofía y estilo marcial, pero completamente novedoso argumental y estéticamente.

Un cine lanzado por una serie de películas producidas a principios de los setenta, entre las que destacan *The Chinese Boxer (El Boxeador Chino, Jimmy Wang Yu, 1970)*⁶⁶, *Duel of Fists (s/t, Zhang Che, 1971)*, *The Killer (Dos contra el gran asesino, Chor Yuen, 1972)* y *King Boxer (De profesión, invencible, Cheng Chang-ho, 1972)*, que instaurarían los elementos semánticos y sintácticos característicos del género: héroes solitarios viriles enfrentados a hordas de enemigos; aprendizaje de estilos y golpes especiales mediante tortuosos entrenamientos, en solitario o a manos de un sabio y sádico maestro (*sifu*); rivalidad enconada entre escuelas antagónicas, que persiguen el reconocimiento de su superioridad marcial y, en ocasiones, nacional; argumentos centrados en la venganza como motivación para la violencia; y el mencionado choque entre artistas marciales chinos y extranjeros (especialmente japoneses⁶⁷), que reforzaría la orientación patriótica-

⁶⁶ Sobre la recepción de este cine de artes marciales hongkonés en EE.UU. a comienzos de los setenta, ver Desser (2000).

⁶⁷ Un enfrentamiento largamente asentado en la historia de ambos países, agudizado desde finales del XIX por la Primera Guerra Sino-Japonesa (1894-1895), que se libró entre la Dinastía Qing china y el naciente Imperio del

nacionalista del género (frente a la serie de Wong Fei-hung, más interesada en el sabor regional y el testimonio cultural que el tema de la identidad nacional).

Un cine de género cuya producción se puede agrupar, según Hunt (2003), en dos ciclos significativos dentro de la producción local, desarrollados en paralelo. En primer lugar, un largo grupo de películas centradas en las leyendas sobre el Templo Shaolín, donde destacaría la obra de Zhang Che y, especialmente, Lau Kar-leung⁶⁸. Películas vinculadas con la cultura del sur de China, que terminarían creando una mitología propia que revisaría diferentes figuras y acontecimientos históricos. Y que instaurarán algunas de las constantes argumentales más representativas del cine de kung fu hongkonés, como las filosóficas y brutales secuencias de aprendizaje, la tendencia a identificar a sus protagonistas mediante su adscripción a determinado estilo de lucha característico (generalmente de nombre rimbombante tomado de la naturaleza), o una masculinización extrema de sus protagonistas, personajes viriles, “auto-eróticos, más interesados en sus propios cuerpos que en los de cualquier otra persona, como si desearan contrarrestar el riesgo de feminización” (Hunt, 2003, pág. 57).

Zhang Che iniciaría el ciclo, y ofrecería algunos de los títulos más representativos, si bien su cine viraría progresivamente hacia territorios más *kitsch* y *marcianos*. En cambio, las películas de Lau Kar-leung extienden y cuestionan muchas de sus constantes temáticas, combinando una fresca vis cómica con un gran respeto por la tradición marcial china, que despliega mediante unas secuencias de acción enérgicas y creativas, “brillantemente

Japón, y la Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945), iniciada por la invasión japonesa del norte y el este de China en el marco de la Segunda Guerra Mundial.

⁶⁸ El ciclo nace, esencialmente, de la mano del director Zhang Che, del guionista Ni Kuang, y de los coreógrafos de acción Lau Kar-leung y, en ocasiones, Tang Xia. Juntos llevaron a la pantalla la mitología relacionada con el Templo, a partir de las obras *Heroes Two* (*Dos Héroes*, 1974), *The Men From the Monastery* (s/t, 1974), *Five Shaolin Masters* (*Los 5 Maestros de Shaolin*, 1974), *Shaolin Martial Arts* (s/t, 1974), *Disciples of Shaoling* (s/t, 1975) y *Shaolin Temple* (s/t, 1976). Producidas en un corto periodo de tiempo, resultan ejemplares de la voracidad del consumo y la producción en la industria hongkonesa. Lau Kar-leung, ya como director, continuaría durante la segunda mitad de la década con el ciclo, produciendo obras exitosas como *Executioners from Shaolin* (*Los vengadores de Shaolin*, 1977), *The 36th Chamber of Shaolin* (1978) o *Shaolin Mantis* (s/t, 1978).

coreografiadas e interpretadas, mezclando movimientos elaborados con un sentido teatral de la postura, compostura y disciplina” (Teo, 2000, pág. 104). En todas estas películas, Lau demostró ser “un maestro coreógrafo y artista marcial abstracto, exhibiendo formas y movimientos corporales geométricos y la energía grácil de su excitante y elegante estilo coreográfico” (Teo, 2009, pág. 156). Tremendamente imaginativo, Lau Kar-leung desarrolla una larga serie de *set pieces* marcados por la creativa utilización de los objetos de atrezzo como armas y obstáculos, y constricciones narrativas que imponen originales exigencias a las coreografías⁶⁹.

Su personal estilo influiría agudamente sobre los cineastas de la década siguiente, incluyendo a un joven Sammo Hung, la respuesta de Golden Harvest a Lau Kar-leung, con quien competiría en la búsqueda de nuevos recursos con los que evolucionar formalmente el género. Así, la característica originalidad y velocidad de las coreografías de Kar-leung sería adaptada y desarrollada por Hung, que no solo estilizaría e hibridaría las rutinas presentadas con fines estéticos, transgrediendo las constantes del género que en gran medida Lau había establecido, sino que también exploraría nuevas técnicas para dinamizarlas. Lau, por su parte, aun fiel a su voto de “autenticidad”, aprovechó las nuevas técnicas cinematográficas desplegadas por Hung para dotar de mayor dinamismo a sus obras, aumentando la velocidad de la acción y enfatizando la corporalidad y los impactos de las técnicas auténticas que desplegaba. Una suerte de ‘carrera armamentística’ que llevaría, finalmente, al desarrollo y la implantación en el cine hongkonés de una batería de recursos estéticos orientados a acelerar la acción hasta cotas difícilmente superables.

El segundo ciclo de películas predominantes durante la época sería el formado por el legado de Bruce Lee, cuyo impacto internacional originó una “Lee-manía” que daría lugar a infinidad de imitaciones e imitadores de su obra a lo

⁶⁹ Destaca en este sentido las divertidas y dinámicas escenas de *Dirty Ho* (*Ho el Sucio*, Lau Kar-Leung, 1976), donde un uno de los herederos al trono imperial se disfraza de inocuo comerciante, debiendo disimular sus habilidades marciales, que hace pasar por golpes de suerte o utiliza para manejar como si de marionetas se trataran a los personajes de los alrededores, que aparentan ante los enemigos unas letales destrezas para el combate.

largo de la década. A pesar de filmar tan solo cuatro películas y media como protagonista – *The Big Boss* (*Kárate a Muerte en Bangkok*, Lo Wei, 1971), *Fist of Fury* (*Furia Oriental*, Lo Wei, 1972), *The Way of The Dragon* (*El Regreso del Dragón*, Bruce Lee, 1972), *Enter the Dragon* (*Operación Dragón*, Robert Clouse, 1973) y la inconclusa *Game of Death* (*Juego de muerte*, Robert Clouse, 1978)⁷⁰ –, la corta obra de Bruce Lee situó el cine hongkonés en el epicentro de los mercados internacionales, aunque solo fuera por un estrecho periodo de tiempo⁷¹. El magnetismo del actor, su habilidad y filosofía marcial, sus temáticas empoderadoras y sobre todo sus escenas de acción descarnada, le convertirían en icono de la cultura popular global, y probablemente en el autor cinematográfico asiático sobre el que más estudios se han escrito a lo largo de los años⁷².

Frente al dinamismo del *wuxia pian* previo, difícil de casar con su estilo de lucha, la acción en las películas de Lee se caracterizaba por una tensión

⁷⁰ El éxito de sus películas y las enredadas estrategias de distribución en occidente han producido alguna confusión alrededor de los títulos de sus obras, especialmente las dos primeras, que acabarían con los nombres intercambiados. De este modo, la película de 1971 titulada *The Big Boss* (título inglés en Hong Kong, que aquí privilegiamos) sería distribuida inicialmente en Estados Unidos como *Fists of Fury*, y la película de 1972 titulada *Fist of Fury* (título inglés en Hong Kong) como *The Chinese Connection*, en un intento de vincularla a la exitosa *The French Connection* (William Friedkin, 1971), si bien este título debía ser puesto a *The Big Boss*, que es la que cuenta una trama relacionada con las drogas. Por otro lado, la tercera película del actor, *Way of the Dragon* (título inglés en Hong Kong) sería distribuida en EE.UU. como *Return of the Dragon*, en un intento de capitalizar el éxito de la posterior *Enter the Dragon*, exhibida antes en el mercado norteamericano, ésta con el título correcto por tratarse de una producción liderada por una mayor estadounidense, Warner Brothers.

⁷¹ Como apunta Teo (1997, pág. 110), “ninguna otra figura en el cine de Hong Kong ha hecho tanto por juntar Oriente con Occidente en una cultura común compartida como Bruce Lee en su corto periodo vital. En él, el cine de Hong Kong encontró a su más contundente embajador”.

⁷² El ascenso de Lee se vio posibilitado por un contexto de recepción predispuesto a recibir el cine de artes marciales hongkonés, tras a progresiva penetración de las artes marciales orientales en la cultura americana (como parte de un incremento en los contactos y vínculos entre Norteamérica y Asia) y el éxito de la serie *Green Hornet* (20th Century Fox, 1966-1967), de la que sería coprotagonista (en Hong Kong la serie sería distribuida bajo el título *The Kato Show*, siendo Kato el personaje interpretado por Lee), y *Kung Fu* (Warner Brothers, 1972-1975), para la que se postuló como posible protagonista (el papel lo recibía finalmente David Carradine, dado el deseo expreso del estudio de que la serie tuviera un protagonista occidental, causando una decepción en Lee que le llevaría a decantarse por trabajar en la industria hongkonesa, donde su fama eclosionaría). Pero sobre todo porque sus obras formaban parte de una ola de películas de acción hongkonesas que llegaron de golpe y produjeron un fuerte impacto en el mercado estadounidense en 1973, como Desser (2000) ha analizado detalladamente.

constante entre la contención y la explosión, con unos personajes a los que primero vemos “reprimir su furia para [después] liberarla en forma de poderosos y mortales golpes de kung fu, patadas, puñetazos: un verdadero matrimonio de acción e intención ejecutada con gracia, simplicidad y estilo” (Teo, 1997, pág. 115). Con sus poderosos gestos, diálogos y posturas, y su habitual tendencia a aparecer con el torso desnudo, ofrecido a la contemplación por parte del enemigo y el público, Lee se alza, para Berry y Farquhar (2006, pág. 202), como parangón de una nueva masculinidad “hibridizada con y posicionada dentro de los códigos de masculinidad americanos globalizados”, cuyo último objetivo es “ganar el reconocimiento aprobatorio de otros hombres”, y que en su exhibicionismo orgulloso erotiza el cuerpo masculino como antes no ocurría en el cine chino, si bien el fenómeno venía gestándose ya en las obras anteriores de Zhang Che.

El actor, experto artista marcial, marcaría una transición en la representación de la acción dentro del cine hongkonés, que “vino a depender menos del montaje y los efectos especiales, desarrollando en cambio una plausibilidad cada vez más rigurosa” (Kei, 1980, pág. 32)⁷³. Si bien aún utilizaría algún pequeño trucaje en sus películas, como trampolines que le permitieran elevarse notablemente del suelo para ejecutar sus famosas patadas voladoras, recurre a ellos con decoro, generalmente en contadas ocasiones –escenas climáticas–, y buscando la verosilidad de la acción. Incorporó al kung fu “el expansivo, exagerado estilo coreográfico de la nueva escuela de *wuxia*” (Teo,

⁷³ Puede verse la serie de Wong Fei-hung y su pretensión de mostrar “kung fu real” como un precursor de su cine, si bien la obra de Bruce Lee resultaría, por un lado mucho más *realista*, dada la crudeza con que presentaría la acción, y por otro lado menos *auténtica*, al menos en su vinculación con la tradición de las artes marciales chinas, siendo su estilo de combate personal una síntesis de movimientos y golpes de diferentes tradiciones orientales y occidentales. Exhibiendo su propio estilo de artes marciales (Jeet Kune Do), en sí reflejo de la orientación transnacional de su cine y su persona, el actor abriría las puertas a la posterior hibridación de estilos marciales de los ochenta, liderada por creadores como Sammo Hung y Jackie Chan, y encontraría una contestación durante los setenta en la orgullosa y comercialmente enarbolada autenticidad del kung fu de la obra de Lau Kar-leung. Su impacto también forzaría en buena medida una renovación de los actores dentro del género, a los que se les exigiría mayores conocimientos en artes marciales, en parte porque la exhibición de sus habilidades resultaba uno de los principales atractivos para el público, y en parte porque el nuevo estilo dificultaba enmascarar la inexperiencia del actor, a diferencia de lo ocurrido pocos años atrás con actores como Jimmy Wang Yu (exitoso, fornido y vistoso jugador de waterpolo, pero inexperto artista marcial).

2009, pág. 79), si bien dotándolo de mayor brutalidad, en un intento de “intensificar la realidad de las técnicas”, consiguiendo así unas escenas más parecidas a una pelea callejera que a una rutina operística o un experimento pictórico⁷⁴. Según Teo (2009, pág. 79), “la interacción entre técnica real y efectos cinemáticos caracterizarían todas las películas de kung fu posteriores a Bruce Lee, que esencialmente fue el pionero en el concepto (de este modo, la idea de “kung fu real” es cuestión de combinar las técnicas corporales y cinemáticas)”.

Su éxito impulsó un periodo en el que la industria hongkonesa se embarcaría en diferentes coproducciones transnacionales, en un intento de conquistar los mercados internacionales⁷⁵. Y su prematura muerte, en 1973, produciría un fenómeno –conocido en el mundo anglosajón como ‘Bruceplotation’– de explotación sin precedentes de su figura, en un doble

⁷⁴ Lee era responsable de sus propias coreografías, trabajando en ellas con el acreditado director de artes marciales Han Yingjie (que había trabajado con King Hu).

⁷⁵ *Enter the Dragon* resultaría paradigmática en este sentido, siendo el resultado de la colaboración entre la hongkonesa Golden Harvest y la norteamericana Warner Bros., filmada en Hong Kong por un director norteamericano (Robert Clouse) en un equipo técnico plurinacional y un elenco de estrellas formado por Bruce Lee (como la gran estrella asiática), John Saxon (como gancho para el público blanco occidental) y Jim Kelly (gancho para el público afroamericano), además de los conocidos actores hongkoneses Shih Kien, Bolo Yeung y Angela Mao, entre otros (incluidos unos jóvenes Jackie Chan y Sammo Hung, por la época anónimos figurantes en escenas de acción). Dado su éxito en Estados Unidos, abrió las puertas de la industria hongkonesa a innumerables colaboraciones transnacionales. Por ejemplo: David Chiang trabajaría junto a Peter Cushing en *The Legend of the Seven Golden Vampires* (*Kung Fu contra los siete vampiros de oro*, Roy Ward Baker, 1974), mezcla de terror y kung fu coproducida por la Hammer británica y la Shaw hongkonesa, y filmada en los estudios de ésta; Ti Lung participaría en el thriller criminal *Shatter* (s/t, Michael Carreras, 1975), otra coproducción Hammer/Shaw, con Peter Cushing y Stuart Whitman; Jimmy Wang Yu trabajaría junto a George Lazenby en la película policíaca *The Man from Hong Kong* (*El dragón vuela alto*, Brian Trenchard-Smith, Yu Wang, 1975), una coproducción australiana-hongkonesa; Angela Mao trabajaría junto a a George Lazenby en *The Shrine of Ultimate Bliss* (s/t, Feng Huang, 1974), otro thriller policíaco australiano-hongkonés; Lo Lieh participaría junto a Lee Van Cleef en el *spaghetti western* *The Stranger and the Gunfighter* (*El kárate, el Colt y el impostor*, Antonio Margheriti, 1974), coproducción italo-hongkonesa; y Chen Lee se emparejaría con Klaus Kinski en los también *spaghetti western* *The Fighting Fists of Shanghai Joe* (*Mi nombre es Shangai Joe*, Mario Caiano, 1973) y su secuela, también coproducciones italo-hongkonesas. Todas ellas películas de géneros populares en occidente en las que se introducen elementos del cine de kung fu, principalmente las escenas de combate, para lo que se contrata actores de la industria hongkonesa habituales del género, que a pesar de tener un prestigioso recorrido en ella serán en muchas ocasiones serán vendidos en occidente como el “nuevo Bruce Lee”.

proceso de idolatría desmesurada y oportunismo descarado, que llevaría a la aparición de infinidad de actores y películas que pretendían continuar su legado, sin tapujos pero tampoco especial éxito⁷⁶, aunque gran repercusión mediática e industrial.

3.5.3. El cine hongkonés de las décadas de 1980 y 1990

Desde mediados de los setenta se puede apreciar tanto en Hong Kong como en su industria cinematográfica una serie de cambios que acabarían por eclosionar durante la década siguiente, marcando el cine hongkonés de los ochenta y noventa. Desde el punto de vista socioeconómico, a lo largo de los años setenta la colonia británica pasó paulatinamente del sector secundario (producción en fábricas) al terciario (servicios y finanzas), y, más allá de la crisis del petróleo de 1973-4 y una recesión en 1975 (dada su progresiva dependencia de las fluctuaciones económicas globales), su economía experimentó durante toda la década uno de los crecimientos más agudos del planeta. Este crecimiento se vería reflejado no solo en un aumento de las oportunidades laborales y el nivel de vida de la población, sino en políticas sociales decididas a destinar los crecientes ingresos fiscales en programas de viviendas públicas, educación y sanidad, estimulados en gran medida por el

⁷⁶ La 'Bruceploitation' resulta un caso ejemplar de la orientación de la industria hongkonesa a la fagocitación de las fórmulas de éxito, capitalizando salvajemente los materiales testados y vampirizando a actores y géneros para conseguirlo. Las estrategias de explotación son tan marcianas que bien merecen aquí un "breve" esbozo. Las pantallas orientales y occidentales se inundaron de películas de kung fu que anunciaban la llegada de un "nuevo Bruce Lee", protagonizadas por actores con nombres como Bruce Le, Bruce Lei, Bruce Lie, Bruce Ly, Bruce Lai, Bruce Li, Bronson Lee, Bruce Chen, Bruce Liang, Bruce Thai, Bruce K.L. Lea, Brute Lee, Myron Bruce Lee, Lee Bruce, Dragon Lee o Chen Lee. La industria hongkonesa se dedicaría a vampirizar actores con ciertas habilidades para las artes marciales y suficiente parecido físico como para suplantar a Lee, incurriendo en unas "derivas onomásticas" que en ocasiones caían en el marketing fraudulento, pero también establecían un contrato espectacular desenfadado y lúdico que haría las delicias de los aficionados. Durante un tiempo todos los actores deseosos de encontrar su propio espacio tendrían que luchar contra el encasillamiento, entre ellos Jackie Chan, vendido como otro "nuevo Bruce Lee" en la evocadora *New Fist of Fury* (*Furia Oriental II*, Lo Wei, 1976), y que posteriormente construiría su exitosa personalidad cinematográfica como una antítesis autoconsciente de la personalidad encarnada por Lee. El propio metraje de su funeral en Hong Kong se ha utilizado en múltiples películas, como *Game of Death* (Robert Clouse, 1978).

deseo de prevenir conflictos sociales como los que estallaron a lo largo de los sesenta (Cheuk, 2008: 40-41).

Durante los ochenta se desarrollaría una nueva clase media en el interior de una sociedad crecientemente pluralista y consciente –aunque siempre vacilante– de su identidad cultural. El poder adquisitivo y los niveles de consumo de la población fueron en aumento, y, a medida que la sociedad se hacía más sofisticada y plural, incrementó la demanda de diferentes formas de entretenimiento, como la televisión, la música popular o el cine. *Grosso modo*, puede decirse que la reorientación de la industria hongkonesa hacia este público local de la colonia será la fuerza determinante que marcará la renovación industrial y estética de su producción cinematográfica durante las décadas siguientes, si bien se ha querido leer también en la anunciada unificación con China una fuerza de presión que insufló energía en las obras e inyectó dinero en la industria.

Dado el tamaño de la colonia británica, la producción cinematográfica hongkonesa ha estado históricamente condicionada por las fluctuaciones del mercado local y, especialmente, de los mercados extranjeros, como Singapur, Malasia, Taiwán, Filipinas, Indonesia, Corea y la diáspora china en Europa y Norteamérica. Desde finales de los cincuenta, la industria cinematográfica hongkonesa se enfrentó a un agudo desequilibrio entre los ingresos procedentes del mercado local y los mercados extranjeros, causado principalmente por las diferencias en el poder adquisitivo del público de éstos, mucho mayor en el caso de los mercados extranjeros. Esto explica, en gran medida, que durante las décadas de 1960 y 1970 la producción en mandarín acaparara el mercado hasta asfixiar la producción en cantonés, y que las películas obviaran la realidad inmediata de la colonia a favor de historias heredadas o herederas de la tradición literaria y dramática china, generalmente en mandarín, de mayor prestigio cultural, y susceptibles de conectar con un mayor público chino foráneo.

Pero para mediados de los setenta algunos países de cuyos mercados dependía el cine hongkonés, como Taiwán, asistieron a la modernización de sus cinematografías propias, entrando la producción en mandarín de la colonia

británica a competir directamente con ellas. Por otro lado, la distribución en los mercados del sudeste asiático se mostraría accidentada, con los coletazos de la guerra en Vietnam, la subida de impuestos a la importación de películas en Tailandia, Malasia y Singapur, y la reducción de la importación de películas en mandarán en Indonesia (Teo, 2000, pág. 94). La producción audiovisual cantonesa se concentró en la televisión, que además se mostraría más inclinada, dado su carácter local, a prestar atención a los intereses, gustos y problemas de la población de la colonia. Junto con otras industrias culturales locales, la televisión cantonesa participó en el desarrollo de una cultura popular local que progresivamente se mostraría más lucrativa, a medida que el poder adquisitivo y la educación de la población aumentaban, exigiendo progresivamente una oferta más amplia de entretenimientos y formas de ocio disponible. De modo que para finales de la década, sin desdeñar los mercados extranjeros (que continuarían siendo de vital importancia para el sector), presiones externas e internas comenzaron a dirigir la atención de la industria hacia el creciente mercado local.

Los nuevos tiempos exigían cambios industriales, que Shaw Brothers, con su sistema productivo similar al de los estudios clásicos de Hollywood, fue incapaz de implementar. Sus productos resultaron demasiado anquilosados, y sus rígidas estructuras productivas dificultaban la necesaria innovación, sufriendo un declive del que no se repondría. Para 1987, Shaw Brothers abandonó la producción cinematográfica para concentrarse en la televisiva (sector en el que participaba desde que se introduce el medio en Hong Kong, con TVB), y su famoso Movietown se convirtió en TV City. Aun así mantendría una posición relevante en el sector de la distribución y, especialmente, la exhibición cinematográfica, gracias a una cadena de salas que se extiende por todo el sudeste asiático.

Golden Harvest, en cambio, dado su modelo productivo flexible, consiguió adaptarse a los tiempos, liderando en buena medida el cambio con su apuesta por la colaboración con las pequeñas productoras independientes de cine cantonés que comenzaron a aparecer en escena desde mediados de los setenta, como es el caso de la Hui Brothers Company. Los cambios industriales posibilitaron que otras empresas se hicieran progresivamente un hueco en el

sector, alcanzando algunas una posición relevante durante los ochenta y noventa, especialmente Cinema City (fundada en 1980 por los actores Raymond Wong Pak-ming, Karl Maka y Dean Shek), Golden Way Films (fundada en 1980 por Jackie Chan), Film Workshop (fundada en 1984 por Tsui Hark y Nansun Shi, su esposa) y China Star (fundada en 1992 por Charles Heung). De modo que la mitad de las compañías cinematográficas que operaban en la colonia en 1972 habían dejado el negocio para 1981, siendo suplantada su actividad, en ocasiones, “por inversores capitalistas cuya entrada en la industria reflejaba tanto la expansión de la clase media de Hong Kong como la mentalidad cultural de ‘hacerse rico rápido’” (Stokes & Hoover, 1999, pág. 24) imperante en la colonia. La colonia, impulsada por la política de liberalismo económico del gobierno británico, desarrollaría un capitalismo salvaje que su industria cinematográfica no haría más que reflejar.

Los nuevos emprendedores encontraron en la cultura local un filón a explotar. Las estrellas, los géneros, las temáticas y las estéticas de la televisión, de probado éxito entre el público de la colonia, comenzarían a ser capitalizados por la industria cinematográfica, a partir de entonces íntimamente relacionada con la pequeña pantalla. Serían talentos procedentes de la televisión los que marcarían el cambio, y el cantonés el dialecto en el que tendría lugar, dominante en la colonia y, por lo tanto, predilecto en su televisión⁷⁷. La comedia, el culebrón romántico y el drama social-criminal serían los tres géneros privilegiados en la televisión local, cuyo éxito permearía el cine de acción de la década. En este sentido, buena parte del cine de acción hongkonés, hasta entonces bastante solemne en su tono, mostraría una importante deriva hacia el humor, palpable especialmente en el cine de kung fu híbrido creado por Sammo Hung o Jackie Chan. Las huellas del culebrón familiar se harían visibles en el habitual tono melodramático de las tramas romántico-familiares del cine de acción, una característica que entronca con la

⁷⁷ La figura de Michael Hui resulta paradigmática al respecto, dado el temprano éxito de sus comedias cantonesas de la década de los setenta. Su popularidad con las audiencias más allá de Hong Kong fue el primer signo de que los mercados internacionales, a pesar de su heterogeneidad, podían recibir un cine más contemporáneo, vinculado a la realidad inmediata de la colonia, cada vez más parecida a otras grandes urbes del globo.

tradición literaria china, y que confundiría al espectador occidental. Finalmente, el drama social terminaría por impulsar el subgénero del thriller urbano, especialmente fecundo desde los años ochenta en adelante, a medida que se veía entretejido con la tradición del cine de artes marciales.

La reorientación de la industria hacia el mercado local, la entrada de nuevos actores independientes en la industria cinematográfica, y la influencia temática y estética de la televisión, llevarían a que toda una nueva serie de directores consiguieron acceder a la industria durante entre finales de los setenta y principios de los ochenta, originándose la llamada “Nueva Ola” del cine hongkonés. Todos ellos, apunta Teo (1997:149), “fueron requeridos no porque los viejos directores estuvieran retirándose, sino porque era necesario que se diera un encuentro con las aspiraciones y preferencias de la audiencia joven”. El influjo de sangre joven favorecería, además, que cineastas con cierta carrera a sus espaldas pudieran desarrollar, en el nuevo marco cinematográfico, proyectos más personales.

Si bien con personalidades, intereses y estilos muy distintos, en conjunto trajeron al cine hongkonés una nueva sensibilidad creativa, caracterizada por una mayor conciencia social y política, por un lado, y una mayor autoconciencia narrativa y estilística⁷⁸. Un grupo de cineastas “tecnológicamente competente, socialmente consciente, y estéticamente policultural” (Stokes y Hoover, 1999:24), en su mayoría estudiantes en escuelas de cine y televisión extranjeras (generalmente de EEUU y Reino Unido, ante la ausencia de estudios similares en la colonia británica), y posteriormente trabajadores en las filas de alguna de las diferentes cadenas de televisión local (Hong Kong Television; Rediffusion Television; y Commercial Television), donde desarrollaron nuevas temáticas y estrategias narrativas ausentes, hasta entonces, en la industria

⁷⁸ A la par se desarrollaría una importante cultura cinematográfica en la colonia, apareciendo no solo revistas especializadas y otros tipos de publicaciones culturales, sino también un fuerte movimiento de cine-clubs (College Cine Club, Phoenix Cine Club, Film Guard, etc.), que abrirían las puertas al cine de autor de las “Nuevas Olas” Europeas y Norteamericanas. En 1977 los fondos gubernamentales permitieron la aparición de la Hong Kong Short Film Competition y el Hong Kong Internacional Film Festival, fomentando la producción de obras “de calidad”, y organizando seminarios y encuentros centrados en la historia y el presente del cine hongkonés.

cinematográfica. En un corto periodo de tiempo, respondiendo a una inusualmente amplia demanda de cineastas por parte de la industria cinematográfica, entre 1978 y 1984 se incorporaron a ésta, revitalizando la producción vigente hasta el momento. La larga y heterogénea serie de directores que conforman el grupo fuerte de la “Nueva Ola” produjeron un drástico impacto en la industria cinematográfica local, impulsando cambios y ampliando los horizontes del cine hongkonés de las décadas de 1980 y 1990.

A pesar del deseo de muchos directores de la “Nueva Ola” de crear un nuevo cine realista, centrado en la representación y el cuestionamiento de los problemas identitarios y socioeconómicos de la colonia, la gran mayoría acabaría orientando su carrera hacia el cine comercial y sus géneros populares, que continuarían reinando en la industria. Según Marchetti (2012, págs. 114-115), “mientras que anteriores ‘nuevos’ cines [occidentales y asiáticos] operaron dentro de convenciones realistas o modernistas, la Nueva Ola de Hong Kong adoptó una estética posmoderna”, consiguiendo “alcanzar la posmodernidad global a través del idioma local, y hablar elocuentemente al cine mundial como resultado”. Esta orientación posmoderna se vería reflejada, principalmente, en el revisionismo de los propios géneros populares, como el *wenyi pian*, el *wuxia pian*, el *shenguai pian* o el cine de kung fu.

Kei (1991:58) caracteriza Hong Kong como “una ciudad extremadamente comercializada y oportunista donde el cine es percibido puramente como un medio de entretenimiento de masas”, lo que lleva a que la industria “destaque en la adaptación de nuevas modas y acontecimientos pero carezca de habilidad para el análisis en profundidad y un acercamiento holístico a dichos acontecimientos”. Dada la ausencia de ayudas oficiales, y la incapacidad de sobrevivir únicamente del mercado local, la dependencia de las preventas y los ingresos obtenidos en el exterior han llevado históricamente a que el “mercado” sea la principal consideración del cine en Hong Kong (Cheuk, 2008, pág. 17), y la persecución del entretenimiento su principal máxima estética.

Como apunta Bordwell (2000, pág. 4), “a pesar de que la Nueva Ola no anuló el *ethos* de producción en masa que caracteriza la industria (la mayoría de los jóvenes directores se adaptaron al mainstream), su energía reformuló el

cine de Hong Kong”. Los nuevos directores de se decantaron por “expresar sus visiones del mundo en sus películas de género”, creando “obras extraordinarias en géneros ordinarios” (Cheuk, 2008, págs. 234-235), explorando cuestiones como la memoria histórica, la experiencia colonial y las representaciones de género, pero principalmente desde el cine más popular. Se entiende así que la matoría de los directores de la Nueva Ola, para 1985 “ya formaban parte del cine mainstream, lo que, en efecto, era lo que deseaban desde un principio” (Cheuk, 2008:23). Su impacto local e internacional resultó decisivo para la industria hongkonesa, que vivió por primera vez en su historia un periodo de aproximadamente quince años de prosperidad sin precedentes, consiguiendo no solo abrirse a nuevos mercados en el sudeste asiático, sino recibir la atención del público y la crítica de Europa y Norteamérica.

Junto a la renovación temática, narrativa y estética impulsada por la Nueva Ola, durante el periodo se asiste al desarrollo de nuevas estrategias de producción y marketing, y un aumento de la calidad de los productos. Cinema City, fundada en 1980, marcaría algunos de los cambios industriales más significativos. Prestando atención al proceso de marketing de sus películas, destinando altas cifras a la promoción, la productora desarrolló una estrategia comercial basada en cálculos precisos sobre el potencial efecto de una película, creando fórmulas para la escritura de guiones donde la preocupación no recaía tanto sobre la coherencia y el desarrollo dramático de la historia, como en la cantidad y posición de gags, efectos especiales y escenas de acción. El efectismo se hizo fórmula, cálculo milimétrico.

La inclusión de todos estos elementos estaba garantizada en cada película, atrayendo al espectador deseoso de entretenimiento. Dado el éxito de la fórmula, especialmente en *Aces Go Places (Mad Mission, Eric Tsang, 1982)* y sus secuelas, la productora adquirió una posición dominante en el mercado, y se expandió rápidamente, integrando directores y guionistas en sus filas, así como estableciendo acuerdos de coproducción y distribución con otras productoras independientes. La compañía enfatizó el trabajo colectivo (los guiones eran el resultado de sesiones de *brain-storming* entre productores, directores y estrellas), altos gastos en la calidad de la imagen y promoción de las películas, y muchas escenas de riesgo y comedia. Su éxito marcaría las

estrategias empleadas por el resto de la industria durante las dos décadas siguientes.

Se hizo habitual que los cineastas en posesión de una rentable visión personal establecieran sus propias productoras o se incorporaran a las filas de productoras independientes afines, donde encontraban una mayor libertad creativa. Será el caso de muchos de los jóvenes directores de la “Nueva Ola”, pero también de cineastas previos, que encontrarían en la nueva coyuntura un sugestivo espacio de autonomía que les llevaría a desarrollar sus proyectos personales, algunos especialmente rentables e influyentes. De este modo, por ejemplo, Jackie Chan fundaría en 1980 su propia productora, Golden Way Films, subsidiaria de Golden Harvest, y Tsui Hark, prolífico director y productor de la Nueva Ola, fundaría en 1984 Film Workshop. Como apunta Terence Chang, exitoso productor de la época, los directores de los ochenta “podían dejar que su imaginación corriera salvajemente. No había restricciones a su creatividad, más allá que las cuestiones presupuestarias” (citado en Stokes y Hoover, 1999, pág. 24).

El *boom* del cine de kung fu a lo largo de los setenta no solo supuso la entrada de Hong Kong en la escena cinematográfica internacional, sino su casi inmediato desprestigio, viéndose asociado a productos baratos y una actitud comercial donde primaba la explotación de fórmulas a la calidad (no exenta de razón). El contacto con otros productos foráneos, y el desarrollo de una cultura local cada vez más sofisticada, llevarían a que los hongkonitas buscaran paulatinamente un cine local del que sentirse más orgulloso, aumentando las exigencias del público y la competencia productiva (Kar, 1991:74). El deseo de competir en mejores condiciones en la escena internacional, recientemente descubierta, alentaba las mejoras en calidad, y los propios mercados del sudeste asiático, de los que cada vez era más dependiente la industria hongkonesa, lo exigían. Además, la llegada a la industria de nuevos directores empapados con la “teoría de autor” y el prestigio cultural del Séptimo Arte en occidente fomentaría la creación de obras que sus creadores pudieran firmar con orgullo, y exhibir en festivales, muestras y salas de todo el mundo. La teoría y técnica fílmica occidental penetró por medio de estos cineastas en la industria local durante los setenta, continuando su absorción a lo largo de los

ochenta mediante la modernización de la producción, distribución y promoción de los filmes, con el fin de poder acercarse a los méritos fílmicos de otras cinematografías.

El aumento en calidad se mostró rentable, viéndose reflejado en veríos factores. Por un lado, “proveer un contenido más rico y concentrarse en la estructura de la historia y el desarrollo de los personajes demostró ser beneficioso en la taquilla” (Kar, 1991:73), surgiendo un impulso hacia la mejora de los guiones, si bien éstos resultarían siempre secundarios frente a las privilegiadas escenas de acción y cómicas, a favor de las cuales podía incurrirse en incoherencias y descuidos narrativos. Por otro lado, se asiste a un aumento de la inversión presupuestaria en equipos y elementos escenográficos, mejorando así la calidad de la imagen, el sonido y las bandas sonoras, así como la verosimilitud y la espectacularidad de los decorados y vestuarios. Por último, la industria se lanzaría a un decisivo e innovador desarrollo de los efectos especiales, introduciendo tecnologías occidentales que permitían elevar los estándares de calidad de sus productos.

Como competir en este último punto con Hollywood resultaba imposible, la industria hongkonesa suplió la obvia asimetría presupuestaria con grandes dosis de imaginación y, sobre todo, una inagotable cantera de especialistas en acrobacias y escenas de riesgo. Surge así lo que Kar (1991, pág. 76) denomina un “género mixto” en el cine de acción local, mezcla de efectos especiales y trabajo de especialistas, de modo que si bien “el cine de Hong Kong no puede compararse con Hollywood puramente en términos de altas tecnologías”, “retenía una cualidad única” que les otorgaba una ventaja comparativa, de demostrada atracción para el público local y del sudeste asiático. Así, para mediados de los ochenta, apunta Ryans (1991, pág. 62), “el cine de Hong Kong se había establecido para convertirse en una versión más lustrosa, más confiada y mucho más competente tecnológicamente que el cine de Hong Kong de los setenta”, y si bien podía dejar un hueco para una ocasional película de ‘arte y ensayo’, “dedicó casi todas sus energías a arañar de un género al siguiente, buscando grandes éxitos” (*mega-hits*).

A pesar de la prolífica producción durante el periodo, el cine de acción hongkonés de los ochenta se puede subdividir, *grosso modo*, en tres grandes ciclos, que dominarían la producción hasta finales de los noventa: un cine de *kung fu moderno*, marcado por sus derivas cómicas, y que a nivel temático invadía otros géneros afines; un cine criminal urbano, entre el thriller y el espectáculo de acción, generalmente denominado *heroic bloodshed*; y una nueva corriente de cine de acción histórico, que combina e intensifica las temáticas y estéticas clásicas del *wuxia pian* y del cine de *kung fu* previo, en ocasiones catalogado bajo la etiqueta *wuxia redux*. Una división más fácil de establecer en la teoría que en la práctica, resultando las fronteras entre los tres subgéneros habitualmente porosas, dada la inevitable vocación fagocitadora y oportunista que caracteriza la producción hongkonesa.

Si bien Bordwell apunta, acertadamente, que los jóvenes directores “se alejaron de las artes marciales y acercaron al cine de gánsters, las fantasías de espada y brujería, y los dramas de la vida contemporánea” (Bordwell, 2000:4), durante los ochenta y noventa destacará en la industria hongkonesa un grupo de cineastas que, habiendo trabajado desde los setenta en el cine de *kung fu*, comenzaría a orientar el género hacia nuevos espacios, primero paródicos, luego híbridos. Participan en el desarrollo de este cine de *kung fu moderno* figuras como Yuen Woo-ping, Sammo Hung y, especialmente, Jackie Chan, todos ellos actores, cineastas y coreógrafos experimentados, con una extensa formación en ópera china y artes marciales, y de carreras y vidas fuertemente entrelazadas. Si bien no relacionados con la “Nueva Ola”, las renovadas energías introducidas por ésta posibilitarían industrial y creativamente el cambio, que se mostraría tan significativo como lucrativo.

Se trata de un cine de *kung fu* impuro, estilizado y voraz, que mezcla diferentes estilos chinos y foráneos, tanto orientales como occidentales, y multitud de acrobacias y escenas de riesgo, en un *tótem revolútem* donde la espectacularidad de las escenas de acción prima sobre su fidelidad a alguna escuela o estilo marcial, si bien con vocación de autenticidad profílmica en el ámbito de la ejecución de las rutinas marciales, privilegiando la habilidad del actor frente al efecto especial. Un cine con héroes “más flexibles y acrobáticos que la directa práctica de artes marciales de la tradicional figura del héroe

marcial estoico, como Bruce Lee” (Szeto, 2011, págs. 115-116), y donde “el cinismo y las técnicas ‘inauténticas’ de las comedias de kung fu pavimentaron el camino para la acción híbrida de las películas contemporáneas” (Hunt, 2003, pág. 10). Cine de kung fu híbrido, de vocación cómica⁷⁹, cuyas historias se desarrollan en los territorios (localización, temas, personajes) propios de otros géneros, como el cine de terror, de aventuras, de espionaje o policíaco. “Un subgénero que remotamente se nutre de, y aun así deslocaliza y transnacionaliza, el ‘kung fu’” (2001, 517), resultando a la vez visiblemente local (en sus espacios, en sus tradiciones) y marcadamente transnacional (en sus filiaciones genéricas, en los espacios que transita). Ejemplos paradigmáticos son *Police Story*, *Supercop* y *Armour of God II: Operation Condor* (Jackie Chan, 1991), en adelante *Operation Condor*, que se examinarán con detenimiento en los próximos capítulos.

Junto al cine de kung fu moderno, el cine de acción hongkonés del periodo se enfrascó en el desarrollo de un ciclo de películas criminales urbanas, de temática policíaca y gansteril, marcadas por la estilizada y extrema violencia de su acción, así como la profunda fraternidad de sus héroes, lo que daría lugar a que el subgénero recibiera el nombre ‘heroic bloodshed’. Películas donde el armamento resulta importante, si bien no decisivo, dado que, por influencia de la larga tradición del cine de artes marciales autóctono, los efectivos movimientos de los personajes son los que marcarán la diferencia. Sería John Woo quien sentara las bases temáticas y estéticas del subgénero, a partir del éxito de *A Better Tomorrow* (1986), y películas posteriores como *The Killer* y *Hard Boiled*, cuyas escenas de acción se diseccionarán en posteriores secciones de este trabajo. La repetición descarnada de la fórmula, práctica habitual en la cinematografía hongkonesa, llevaría el ciclo hasta casi el agotamiento, siendo “salvado” a finales de los noventa por Johnnie To.

Finalmente, la industria recuperará su tradicional cine de artes marciales histórico durante el periodo, trabajando el *wuxia pian* y el cine de kung fu

⁷⁹ Sus personajes pueden rastrearse hasta la tradición teatral del *wu-chou* o rol del cómico acróbata/payaso marcial, por el que los personajes desarrollan números que combinan acrobacias, combates escenificados, y actuación cómica.

desde el respeto a la tradición, si bien diluyendo las fronteras entre ambos, y dotándolo de nuevo ímpetu y mayor autoconciencia. Destaca durante los ochenta la temprana *The Sword* (s/t, Patrick Tam, 1980), que contiene, según Teo (2009, pág. 159), “algunas de los más estilizados combates de espada jamás diseñados y coreografiados en el género”. Pero, sobre todo, el trabajo de Tsui Hark y Tony Ching, colaboradores habituales. Interesado por espectacularizar el componente fantástico del *wuxia pian* hongkonés, e influido por el trabajo de King Hu, Hark potenciaría las escenas de acción de sus películas mediante el uso cables (de ahí que, en ocasiones, se utilice el término ‘*wire fu*’ para identificar el ciclo), trampolines y otros efectos especiales, alcanzando múltiples éxitos, entre los que se incluye la saga *Once Upon a Time in China* (1991, 1992, 1993, 1993, 1994, 1997), cuyas dos primeras instalaciones se investigarán más adelante. Así, según Marchetti, “de igual modo que King Hu había traído una nueva forma de entender el género de las artes marciales al Hong Kong de los sesenta, Tsui Hark trasformó el género para conformarlo a las técnicas y estéticas estándares del cine global de los ochenta” (2012, pág. 108).

4

Movimientos afectivos: la expresión emocional

4.1. Introducción

Tras un accidente laboral que le ha costado la fractura de su pierna izquierda, el inquieto protagonistasita de *Rear Window* (*La ventana indiscreta*, Alfred Hitchcock, 1954) reposa en su piso junto a la ventana. Fotógrafo de profesión, voyeur por vocación, observa las idas y venidas de sus desconocidos vecinos, haciendo de la elucubración su pasatiempo. Y por suerte para él uno de sus vecinos guarda un siniestro secreto, cuyo descubrimiento promete ser un antídoto idóneo contra el tedio. Convencido de que su vecino ha asesinado a su mujer y se ha deshecho del cadáver, envía a su pareja a escarbar en la jardinera donde sospechan que puede haber sido enterrada, sin encontrar nada. Pero ésta no se da por vencida, y aprovecha que el vecino no está en casa para adentrarse en su piso por la escalera de incendios, en busca de alguna pista. Jeff lo observa todo desde su piso. Su cara muestra signos de tensión nada más comenzar Lisa el ascenso, mezcla de miedo e importancia. Cuando ella decide salir de la barandilla de seguridad para entrar por una ventana exterior, se enfada con la protagonista, gritando enfurruñado para sí mismo. Cuando consigue entrar, le vemos respirar aliviado, si bien aun tenso.

En el interior del piso, Lisa busca pistas incriminatorias. Las cosas se complican cuando Jeff observa a su vecino aproximándose por el pasillo de la casa. El peligro se cierne sobre ella, y el suspense va en aumento. Lisa se percata de la presencia del vecino, y se esconde rápidamente. Jeff avisa a la policía, agitado. El vecino se adentra en el piso, pasando junto al lugar donde se ha escondido Lisa. Se percata de que alguien ha estado fisgoneando. Jeff respira cada vez de forma más entrecortada. Lisa es descubierta, e intenta salir del paso inventándose una excusa. Pero el vecino la agarra del brazo con violencia, y la lanza sobre el sofá. El cuerpo de Jeff se tensa, sus facciones se agitan, su cabeza se balancea. Lisa comienza a gritar, y el vecino apaga la luz. Jeff casi no puede respirar. Mira hacia el suelo, a un lado y a otro, se pregunta qué hacer, presa del pánico. Los gritos continúan al otro lado del edificio. Jeff

se lleva las manos a la cabeza, se frota nervioso el cuello, adelanta su cuerpo mientras fija su atención en la oscuridad que invade la ventana de su vecino, enfadado consigo mismo. Pero cuando parece que todo está perdido aparece la policía, rauda y veloz, al rescate. Entran en el piso, piden explicaciones, y la liberan. Y Jeff se recuesta ligeramente en su silla de ruedas, igualmente liberado.

La famosa escena resulta reveladora. Al situar a Jeff en una posición similar a la del espectador ante los acontecimientos que tienen lugar al otro lado de la ventana, muestra los efectos emocionales y motores que el acto del visionado provoca. Como le ocurre a Jeff, durante el visionado de toda película el espectador se emociona, y estas emociones le provocan determinadas sensaciones cinestésicas, que se revelan ocasionalmente en forma de movimientos motores observables. El cuerpo emocionado es un cuerpo movido, preparado para moverse en su entorno de determinadas maneras, que expresa la emoción mediante el movimiento. En ocasiones dichos movimientos resultan calmados, sostenidos, difusos. En otros casos, como ocurre con Jeff y el espectador del cine de acción hongkonés, se trata de movimientos agitados, incesantes, súbitos, tensos. Al fin y al cabo, ¿quién no ha salido saltando de alegría de una sala de cine tras un emocionante final feliz, o sintiéndose visceral y muscularmente oprimido tras una película de efectivo suspense?

Presicamento, uno de los mecanismos estéticos por los que el cine de acción hongkonés resulta más efectivo desde el punto de vista de las sensaciones cinestésicas inducidas es la elicitación de las emociones del espectador. Con el fin de ahondar en este mecanismo estético, a continuación se procederá a detallar un marco teórico que reflexiona sobre las posibilidades emocionales del cine narrativo (4.2). Para ello primero se describirá qué es y cómo operan las emociones humanas, recurriendo a los avances de las ciencias cognitivas en este ámbito, así como a algunos escritos fenomenológicos donde se reflexiona sobre la dimensión cinestésica las emociones (4.2.1). Luego, recurriendo a la literatura especializada, principalmente procedente de la teoría fílmica cognitiva, se procederá a catalogar los diferentes tipos de emociones cinematográficas (4.2.2), y se describirá cómo funcionan las tres más pertinentes para esta investigación (4.2.3, 4.2.4 y 4.2.5). Finalmente, se

presentará la estrategia emocional más común en el cine de acción hongkonés, aquí denominada 'agitación cinemática', detallando su funcionamiento y caracterizando la experiencia que provoca, prestando especial atención a su dimensión cinestésica (4.2.6).

Tras este marco teórico se analizan los recursos empleados por los cineastas hongkoneses para hacer efectivo uso de dicha estrategia. Primero se presentan los elementos que habitualmente incluyen en sus películas buscando sorprender a sus espectadores (4.3.1), los cuales se intentan exponer teniendo el contexto industrial y cultural en el que se inscriben. Después se detalla el modo en que los cineastas establecen el suspense cinematográfico desde una perspectiva macroestructural (4.3.2). A continuación los recursos que emplean para modular dicho suspense a lo largo del pasaje, gestionando progresivamente la implicación emocional y corporal del espectador (4.3.3). Y finalmente se reflexiona sobre la cuestión de la verosimilitud narrativa de los elementos propuestos, un problema central de cara a asegurar la inmersión del espectador en la narración y, por tanto, la elicitación del deseado suspense (4.3.4).

4.2. Movimientos afectivos por las películas: marco teórico

4.2.1. De las emociones a las sensaciones cinestésicas

El territorio de los afectos es un laberinto de fenómenos que se superponen en la experiencia, y de conceptos que se confunden en la reflexión. Si bien generalmente usado de forma intercambiable con el término emoción, en este trabajo se entiende por ‘afecto’ todo *estado corporal sentido*, funcionando por lo tanto como un paraguas conceptual bajo el que se inscriben un amplio abanico de fenómenos, entre los que destacan las sensaciones, las emociones y los estados de ánimo. Mediante diferentes estrategias estéticas, las películas tienen la capacidad de actuar afectivamente sobre el espectador, instaurando y disparando dichos estados corporales a lo largo del proceso de audiovisión. El cine, como apunta Noel Carroll (2008, pág. 148), “puede elicitar una amplia gama de afectos no sólo porque tiene a su disposición una batería de diversos factores desencadenantes, sino también porque existe una multiplicidad de los afectos disponibles para su estimulación”.

Las emociones son probablemente el fenómeno afectivo más popular, hasta el punto de que habitualmente, históricamente, el término es utilizado sinecdóquicamente para hacer referencia a todos los estados corporales sentidos. Pero conviene reservar dicha etiqueta para hacer referencia a un cierto tipo de afecto que presenta unas características singulares y, por lo tanto, distinguibles del resto de fenómenos afines. Concretamente, como se verá a continuación, las emociones se distinguen de las sensaciones por su carácter evaluativo e intencional. Producen sensaciones, en tanto que inducen estados corporales susceptibles de ser sentidos por el individuo. Pero a diferencia de las sensaciones no son un fenómeno meramente físico, sino también mental, implicando en la narrativa de su elicitación y experimentación cierta información tomada del entorno, o la imaginación.

De forma simplificada, cabe definir una emoción como un programa corporal de respuesta automatizada ante estímulos que indican un cambio relevante para el organismo. Desde un punto de vista ecológico, las emociones son funcionales, es decir, sirven para cumplir algún propósito, y es este propósito el que determina su estructura y efecto. Son procesos psicológicos que prestan un valioso servicio a todo organismo, forzando que se ocupe de lo realmente importante en su vida. Cumplen una función adaptativa al medio, facilitando la conducta apropiada a cada situación: cuando tenemos una emoción, estamos “involucrados en el mundo” (Goldie, 2000, pág. 48), aprehendiendo lo que pasa en él, y respondiendo adecuadamente a ello. Como si de un sistema de alarma de se tratara, señalan las cosas que son peligrosas y agradables, aversivas o apetitivas, admirables o despreciables, etc., “marcando somáticamente” (Damasio, 2011) el comportamiento a seguir ante la información que recibe del exterior, o de la imaginación. Funcionan como faros que guían el comportamiento, resaltando aquellos estímulos relevantes, y preparándonos y motivándonos a percibir, pensar y actuar de una u otra manera, de forma eficiente, en función de nuestros intereses y la situación en la que nos encontramos. Son programas desarrollados a lo largo de la evolución y, por lo tanto, genéticamente dotados, cuyas estructuras básicas comparten todos los seres humanos. Pero también presentan una alta plasticidad y capacidad para desarrollarse y madurar, de modo que no son procesos estáticos, sino que van cambiando en función de las demandas del entorno, por acción de la experiencia personal y social.

Las emociones tienen una narrativa compleja y estructurada. Surgen tras la *evaluación*⁸⁰ de un estímulo como un *evento* relevante para las

⁸⁰ Que toda emoción implique una evaluación puede producir confusión. Cabría preguntarse en primer lugar si la cognición es una condición necesaria para la activación de una emoción. La falta de consenso en las respuestas se puede explicar por el significado que se dé al término *cognitivo* cuando calificamos como tal a un fenómeno psicológico. Si el término *cognitivo* alude a la *percepción consciente* de la situación y los elementos susceptibles de elicitar la emoción, cabe apuntar que los procesos de evaluación como antecedente fundamental de las emociones no implican necesariamente percepción de conciencia, siendo en muchos casos automáticos y no conscientes. En cambio, si el término alude al *procesamiento activo de la información*, cabe apuntar que todas las emociones requieren algún tipo de procesamiento cognitivo, incluso aquellas cuya evaluación es automática e inconsciente. Nos emocionamos en respuesta a acontecimientos, y ejercemos

preocupaciones del organismo, entendiendo por evento un cambio de su situación en su entorno⁸¹, y por preocupación el conjunto de intereses y motivaciones con los que se mueve por el mundo. Se entiende por objeto de la emoción todo aquello hacia lo que la persona emocionada se dirige, y a lo que típicamente retorna. Generalmente se trata de entidades concretas, sean cosas, personas o acciones, pero en muchas ocasiones el objeto resulta menos específico, siendo una situación en general lo que produce una respuesta emocional. En este sentido, el miedo que produce andar por un espacio puede que no tenga ningún objeto específico –la oscuridad, la forma de las cortinas, el extraño sonido que nos ha despertado–, pero aun así es una experiencia emocional. En parte, lo que distingue una emoción de un estado de ánimo es que la emoción está dirigida hacia objetos más específicos que el estado de ánimo. Lo que implica que un estado de ánimo puede estar dirigido hacia un objeto, pero no es tan específico como en el caso de una emoción.

Las emociones generalmente implican *creencias* sobre el objeto de la emoción, concretamente sobre las características o propiedades de éste, y

algún tipo de actividad cognitiva sobre esos acontecimientos. Una actividad que en la mayoría de los casos ocurre en el nivel que Gerard O'Brien y Jon Jureidini llaman el "inconsciente cognitivo". De modo que si bien sentimos el miedo conscientemente, el proceso que nos lleva a sentirlo puede o no ocurrir conscientemente. Sobre el inconsciente cognitivo, ver: O'Brien, G. y Jureidini, J. (2002). Dispensing with the Dynamic Unconscious. *Philosophy, Psychiatry, and Psychology*, 9, (2), 143-44.

⁸¹ Su elicitación se rige, según Frijda (2007), por la *ley del significado situacional*: dependen de la estructura de significado que nos da la situación, que es evaluada por el individuo. Que toda emoción surge de la valoración del significado que una situación o evento para el individuo es una idea compartida por todos los teóricos cognitivos de la emoción, llegando algunos (como Richard Lazarus) a señalar que las evaluaciones son necesarias y suficientes para la identificar y diferenciar emociones particulares entre sí (es decir, para su clasificación, una de las empresas más complicadas a las que se enfrenta la psicología y filosofía de la emoción). Las emociones surgen cuando "percibimos cambios significativos positivos o negativos en nuestra situación personal, o en la situación de aquellos relacionados con nosotros" (Ben-Ze'ev, 2010, pág. 42). El cambio debe producirse "en nuestro entorno psicológico, que es el entorno relevante para las experiencias emocionales" (pág. 43), por lo que no necesariamente debe ser un cambio físico y presente (miedo a una tormenta, atracción por un cuerpo, asco a una comida), sino que también puede deberse a posibles circunstancias reales pasadas o futuras imaginadas (ira por una traición pasada, miedo al rechazo, esperanza de un encuentro). En cualquier caso, las emociones están conectadas necesariamente a un evento específico que tuvo, está teniendo o podría tener lugar, en lugar de ser el resultado de una decisión estratégica (intención), o ser una característica permanente de un individuo (atributo).

cómo estas características pueden afectar a las preocupaciones del individuo⁸². Por ello, se puede decir que las emociones son doblemente parciales, en tanto que se elicitán a partir de la evaluación de información generalmente incompleta e incluso distorsionada, y expresan una perspectiva personal e interesada. El cine narrativo, en este sentido, modula la información disponible para el espectador en cada situación, instaurando unas creencias, motivando unas preocupaciones, y presentando unos eventos susceptibles de elicitar determinadas emociones en el espectador. Entre los diferentes factores que influyen en la evaluación del estímulo destaca la *verosimilitud* de la situación, ya que buena parte de la intensidad de la respuesta emocional depende del grado de realidad o falsedad con que la persona evalúe la situación. Se trata de un factor especialmente relevante en el caso de las emociones cinematográficas, que no solo explica la menor intensidad de éstas frente a las que se originan en entornos reales, sino también las diferentes respuestas emocionales que provocan eventos similares en películas de tono diferente (v.g. el miedo ante un asesino en una película de terror o en una comedia).

Una vez elicidadas, las emociones se desarrollan como una respuesta corporal en forma de cambios sincronizados e interrelacionados en diferentes subsistemas o dimensiones del organismo, implicando por lo tanto una reacción fisiológica (cambios en los sistemas nervioso y endocrino, con consecuencias para los aparatos respiratorio, circulatorio, locomotor, reproductor, digestivo y excretor), una alteración psíquica (cambios en el procesamiento mental de la información, dirigiendo la atención hacia estímulos relevantes y sesgando la cognición para una computación eficiente), una

⁸² De este modo, las emociones, y las acciones resultantes de ellas, pueden ser evaluadas en función de su *pertinencia* y su *proporcionalidad* (Goldie, 2000, pág. 48). Algunos cognitivistas, como Robert Solomon y Martha Nussbaum, llegan a universalizar esta característica, sosteniendo que cualquier emoción implica e incluso se puede definir en forma de creencia. Pero se trata de una posición extrema, que no da cuenta de casos como el “miedo irracional a volar” (uno puede ser muy conscientes de que volar es el medio de transporte más seguro, y sin embargo tener miedo a volar), o el hecho de que percibamos de forma innata y automática como peligrosos objetos como las arañas y las serpientes, no exigiendo por lo tanto ninguna creencia para que la emoción de miedo se dispare. Estas “emociones recalcitrantes” ofrecen pruebas bastante concluyentes contra la asimilación de que las emociones son simplemente juicios o creencias, a pesar de que las creencias, indudablemente, forman parte de la narrativa de muchas emociones.

tendencia de acción (motivación para emprender determinadas acciones encaminadas a responder a la situación), una expresión corporal (destinada a comunicar socialmente el episodio emocional), y una experiencia subjetiva (marcada por la intencionalidad del sentimiento y las cualidades de las sensaciones corporales). Todos estos procesos trabajan de forma sincronizada e interrelacionada durante la respuesta emocional (Scherer, 2005), de modo que el término emoción hace referencia al conjunto completo de eventos psicológicos y fisiológicos que tienen lugar en el individuo, desde la llegada del estímulo a la respuesta. Si bien se pueden separar los diferentes estadios de cara a su descripción teórica, no ocurre lo mismo en la práctica, cuando el proceso está dándose en el individuo, donde los diferentes procesos se superponen. Además, muchas de las relaciones entre las diferentes fases son bidireccionales: por ejemplo, a través de la retroalimentación, la tendencia de acción puede reforzar determinadas evaluaciones, alterar la situación fisiológica del cuerpo, y colorear la experiencia subjetiva ligada a la emoción.

Las emociones no solo tienen una causa, un objeto-creencia que las elicit, sino que se caracterizan como un fenómeno afectivo *intencional*. Goldie (2000, pág. 16) presenta la intencionalidad de las emociones como la característica que las distingue de otras formas de afectividad, subrayando el hecho de que “los pensamientos y sentimientos implicados en la emoción tienen una orientación [*directedness*] hacia un objeto”. No son intencionales en el sentido de ser deliberativas y deliberadas, sino en un sentido fenomenológico, por su condición “direccional”, haciendo con ello referencia al estrecho vínculo que se establece entre sujeto y objeto en la experiencia emocional. Dada su intencionalidad, Goldie propone que las emociones se caracterizan en el plano experiencial por producir ‘sentimientos hacia’, es decir, porque implican ‘pensar de un objeto con sentimientos’. La diferencia entre pensar que X tiene la propiedad Y sin sentir y pensar que X tiene Y con sentimiento “no solo se basa en una actitud diferente hacia el mismo contenido”, sino que “la diferencia también radica en el contenido, aunque esta diferencia puede que no se pueda capturar con palabras” (pág. 60). No es lo mismo percibir la peligrosidad de un acantilado que sentir miedo hacia un acantilado tras haber percibido su amenaza directa para nuestra seguridad: el

segundo caso es una forma especial, emocionalmente cargada, de reconocer algo como peligroso, e implica sentir miedo de ello. El objeto del mundo hacia el que se dirige la emoción se ve impregnado de la sensación experimentada, deveniendo adorable, odioso, sorprendente, aterrador. Dados los cambios fisiológicos y psicológicos sufridos por la emoción, “la misma textura y estructura sensorial del mundo percibido varía en función de los sentimientos presentes” (Johnstone, 2012, pág. 181), viéndose la realidad circundante encandiladora por los efectos de la alegría, irritante por los de la ira, desalentadora por la acción de la tristeza.

Por otro lado, al ‘sentir hacia’ la imaginación tiende a ser mucho más intratable que al pensar en algo, es decir, la imaginación tiende a estar menos sujeta a la voluntad (Goldie, 2000, pág. 58). Es por esto que nuestras emociones son *pasiones*: nuestros pensamientos y sentimientos no están siempre tan bajo nuestro control como quisiéramos. Nuestras facultades mentales se concentran y orientan eficientemente para lidiar con el evento que ha elicitedo la emoción, pero a la vez se alejan de nuestro control y de su funcionamiento normal. Cuando uno está asustado, nuestra mente parece estar constantemente buscando propiedades que, de otra manera, nos parecerían inofensivas, que son dotadas en este caso de cierta peligrosidad aparente (o real). El sistema emocional es un sistema de reacción rápida y automatizada contra estímulos que ponen en compromiso las preocupaciones del individuo. Cuando dirigimos nuestra atención consciente sobre el entorno, podemos ejercer un cierto grado de control sobre nuestras decisiones y comportamientos. Podemos conscientemente formar hábitos de pensamiento y comportamiento que alteran nuestras respuestas automáticas, alterando las preocupaciones y automatizando nuevas respuestas. Pero, en el momento en que las emociones entran en acción, el control se lleva a cabo sobre la respuesta, no sobre el estímulo que la produce. Es decir, puedo reducir el miedo que me produce una araña al ‘concienciarme’ de que no es una especie peligrosa, o que está a una distancia segura (como por ejemplo tras una pantalla), pero la primera respuesta que obtengo es de alerta ante el estímulo, y luego control de esta respuesta. Al proponernos experiencias estéticas (diseñadas para producir determinados efectos significativos y afectivos, desde

una posición segura donde hay implicación emocional pero no práctica), uno de los poderes del cine es precisamente permitirnos reflexionar sobre los procesos automáticos (y sesgos cognitivos) que nuestro cuerpo activa en cada momento, aprendiendo a percibirlos, comprenderlos y controlarnos, en la medida de lo posible.

Al ‘sentir hacia’, uno está emocionalmente involucrado con el mundo, lo que típicamente implica que está “preparado para la acción de una forma nueva, preparado para la acción que emana de la emoción” (pág. 61). Las emociones persiguen “separarnos de los estímulos del entorno para crear una relación sujeto-objeto significativa” (Ben-Ze'ev, 2010, pág. 47), de forma que el organismo oriente toda su energía corporal y mental hacia el objeto que la ha elicitado. Cada emoción activa una cierta tendencia de acción, preparando y motivando una respuesta en forma de actuación. A veces esta respuesta conductual es marcadamente física, como en el caso del miedo, que prepara el cuerpo para la huida. En otras ocasiones la respuesta es más cognitiva, como ocurre con el interés, que predispone al individuo a concentrar la atención sobre el objeto que lo ha elicitado. Pero incluso cuando el comportamiento resulta predominantemente cognitivo, generalmente también implica una dimensión puramente física, como revelan los gestos de aproximación e inspección del objeto que produce interés.

Desde el punto de vista de la experiencia subjetiva, la tendencia de acción se puede expresar en forma de motivación o deseo: la ira instaura deseos de justicia y venganza contra el objeto que la elicit, el agrado impulsa al acercamiento, y la culpa motiva a deshacer o recompensar el daño producido. En algunas emociones, como la ira o la atracción sexual, el deseo es típicamente manifestado en forma de comportamiento, mientras que en otras emociones, como la esperanza o la tristeza, el elemento conductual es menos evidente, y la tendencia de acción aparece meramente como un deseo. Hay emociones que instauran un deseo intenso para dar respuesta a un estímulo de especial relevancia, como ocurre en los casos del asco y la ira, mientras que

otras instauran deseos más difusos, como el agrado⁸³. Por otro lado, los casos en los que el deseo se siente de forma más intensa son aquellos en los que la respuesta a la emoción no es satisfactoria: uno desea atacar a la persona que le ha producido ira, pero se contiene o le es inaccesible, experimentando intensamente el deseo *frustrado*. Esta frustración habitualmente se canaliza en forma de acciones expresivas, como romper una foto de la persona odiada, o acciones que persiguen su desahogo, como golpear cualquier objeto cercano (Goldie, 2000), mediante las cuales se sustituye la acción deseada por otra(s) igualmente constituidas por la emoción. Se trata de un mecanismo de respuesta habitual entre los espectadores de cine, que canalizan sobre su mundo de posibilidades la alegría, el enfado o la atracción sexual que sienten hacia los objetos del inaccesible universo diegético.

‘Sentir hacia’ no solo implica una dimensión intencional y práxica hacia un objeto, sino también una dimensión afectiva. La experiencia subjetiva de una emoción conlleva una serie de sensaciones corporales, constituidas por la serie de cambios corporales que la emoción pone en marcha. Cabe señalar que las sensaciones y emociones son dos modos afectivos diferentes, pero entrelazados (todos los modos afectivos lo están), por lo que conviene marcar algunas diferencias entre ambos. Las sensaciones implican conciencia de la condición de nuestro cuerpo, o de cambios producidos en él, como tensiones musculares, cambios en la expresión facial, cambios hormonales, o cambios en el sistema nervioso autónomo. Las sensaciones no son cambios corporales en sí, sino el modo en que dichos cambios corporales son sentidos, es decir, son las experiencias que esos cambios corporales producen, la dimensión fenomenológica o la naturaleza cualitativa de nuestra experiencia de esos cambios, y no los cambios observables y medibles en sí mismos. Las sensaciones corporales pueden tener una intencionalidad, pero a diferencia de las emociones se trata de una intencionalidad dirigida hacia el propio cuerpo.

⁸³ La tristeza tal vez resulte la emoción más compleja desde este punto de vista, ya que implica la experiencia de la ausencia de un objeto valioso y la seguridad de que las posibilidades de recuperarlo se han esfumado, caracterizándose paradójicamente por una pérdida en las tendencias a la acción, por una desincentivación de la actuación.

Cuando tenemos una emoción, estamos *involucrados en el mundo*, aprehendiendo lo que pasa en el mundo, y respondiendo de acuerdo a ello. Las sensaciones “pueden ser intencionales, estando dirigidas hacia una condición del propio cuerpo, pero los pensamientos y sentimientos de una experiencia emocional son (al menos típicamente) dirigidos hacia objetos en el mundo, más allá de las fronteras de nuestro cuerpo” (Goldie, 2000, pág. 48). Las sensaciones, en cambio, son producidas por la información que nos envían nuestros sentidos sobre nuestro cuerpo en relación con el mundo, o con nosotros mismos. Una cosa es sentir miedo al montarnos en una motaña rusa, y otra bien diferente es sentir una sensación de aceleración o incluso mareo por el ajetreado movimiento de nuestro cuerpo. Lo que no obvia que la respuesta emocional correspondiente al miedo produce unos cambios corporales susceptibles de ser sentidos, de modo que las emociones producen también sensaciones corporales.

La experiencia de la emoción es una forma de conciencia primitiva asociada con nuestro estado corporal. No es difícil percibir que la reacción fisiológica desencadenada, los cambios psicológicos inducidos y las consecuencias motoras de la tendencia de acción instauradas por la emoción determinan, en buena medida, la experiencia subjetiva de la emoción, su fenomenología. Se trata de una “experiencia de-todo-el-cuerpo” (Sheets-Johnstone M. , 2008, p. 460), en la que todo el organismo participa de forma congruente, adaptando *dinámicas* análogas en su estructura, si bien diferentes en su materialización, según el órgano participar. De modo que la emoción se siente como un fenómeno holístico, en tanto que barniza todas las facetas de la vida consciente del individuo con su dinámica hedónica, tensional y cinestésica, congruentes entre sí.

Esta congruencia se percibe en el modo en que las dinámicas de los sentimientos del individuo infunden cualquier actividad emprendida por éste: uno se mueve con facilidad y de forma fluida cuando está contento, lenta y apáticamente cuando está triste, tensa y entrecortadamente cuando está asustado. Las dinámicas específicas de cada emoción incluso impregnan el discurrir mental, repitiendo el flujo de los pensamientos la agitación o el letargo corporal inducido por las emociones, y reflejando las expectativas el

tono hedónico de los sentimientos, en lo que se considera plausible y posible. Como señala Goldie (2000, pág. 55), “toda nuestra mente y nuestro cuerpo están involucrados en la experiencia emocional, y los sentimientos están ‘unidos en conciencia’ en estar dirigidos hacia su objeto”.

Desde el punto de vista del placer que provocan, y a excepción de la sorpresa, de tono neutro, las emociones se pueden dividir de forma general entre aquellas de valencia negativa, como la ira, el miedo, la aversión o la tristeza, y las de tono hedónico positivo, como la alegría, el cariño o la esperanza. Por otro lado, desde el punto de vista del grado de activación corporal que producen, estas mismas emociones se pueden dividir entre las de alto carácter tensional, como la ira, el miedo o la excitación, y las de bajo carácter tensional, como la tristeza o la esperanza⁸⁴. Finalmente, desde el punto de vista cinestésico, las emociones negativas son por lo habitual contractivas e implican una rigidez general del cuerpo que limita el movimiento, junto con una compresión interna en pecho y garganta que limita la respiración.

⁸⁴ El tono hedónico y la agitación suelen ser dos parámetros utilizados a la hora de clasificar las emociones. Se han planteado diferentes formas de clasificar las emociones, en función de diferentes criterios. Uno de ellas, bastante extendida, diferencia entre emociones básicas o simples, compartidas universalmente por todos los seres humanos, e incluso con algunos animales; y emociones complejas, construidas sobre las básicas, y de mayor especificidad cultural y personal. Defensores de esta perspectiva son, por ejemplo, Paul Ekman, que a partir de diversos estudios propuso seis emociones universales; y Jaak Panksepp, padre de la neurociencia afectiva, que a partir de sus estudios sobre la arquitectura neurológica de la emoción ha propuesto siete sistemas emocionales. Otros criterios han perseguido una clasificación multidimensional de las emociones, atendiendo a la *estructura narrativa paradigmática* (Goldie, 2000, pág. 35) de cada emoción, que incluye unos pensamientos de reconocimiento paradigmáticos y una respuesta paradigmática, que afecta a los diferentes componentes de la emoción, como se ha visto. De modo que cuando aprendemos el significado de una emoción (o de un término emocional) lo hacemos en referencia a lo que es paradigmático de dicha emoción, si bien la narrativa de una emoción particular puede incluir lo que no es paradigmático del mismo modo que lo paradigmático: uno puede reír de pena o matar a alguien por amor a ella. Además, lo que no es paradigmático de una emoción generalmente es paradigmático de, y epistemológicamente central a, otra emoción diferente. Conocer y ser capaz de poner nombre a las emociones proporciona inteligencia emocional, refina nuestra habilidad para reconocer emociones con mayor sutileza y, por lo tanto, poder apreciar sus causas y consecuencias con mayor atino. Ser capaz de ponerle nombre a nuestras emociones es uno de los principales de algunas terapias, dado que implican un cierto grado de aceptación, por un lado, y abren las puertas a posibles intervenciones, por otro.

En cambio, las sensaciones cinestésicas asociadas a las emociones positivas son generalmente expansivas, e implican una disolución placentera de las tensiones del cuerpo, una alta movilización energética que dota de una apariencia de facilidad a cualquier movimiento, y un relajamiento de la respiración, que se hace fácil y fluida (Johnstone, 2012). En cualquier caso, cada tipo de emoción, incluso cada posible variante dentro de una misma emoción, produce una sensación cinestésica singular. Dada esta situación, se puede presentar la eliticación cinematográfica de emociones como uno de los mecanismos por los que las películas pueden producir sensaciones cinestésicas en sus espectadores, cuestión en la que se centra este capítulo.

Como ya se ha comentado en la introducción (0), no hace falta que el individuo se mueva físicamente para que tenga sensaciones cinestésicas. Esto afecta especialmente a las sensaciones cinestésicas vinculadas a episodios emocionales, ya que éstas resultan relevantes antes de que el movimiento potencial se haga real, e incluso en los casos en que dicho movimiento nunca se realiza. La tristeza, por ejemplo, generalmente inhibe la acción, siendo habitual que no venga acompañado de ningún movimiento, más allá de algún sutil cambio en la postura corporal. Pero a pesar de no alentar ningún movimiento, cualquier tipo de tristeza, incluso una leve decepción, presenta algún grado de dolorosa presión en el pecho y la garganta, una opresión acompañada de una pérdida de concentración y sobre todo de energía corporal, que hace todo el cuerpo se sienta débil. La pérdida de tensión muscular conlleva una victoria de la gravedad sobre el cuerpo, que se percibe pesado, empujado hacia abajo. Una fuerza exterior parece comprimir el cuerpo, empequeñecerlo. De forma que, en caso de realizarse el más mínimo desplazamiento, éste parece exigir un gran esfuerzo, la movilización de una gran cantidad de energía, que además nunca se proyecta de forma abrupta, sino sostenida. Pero incluso cuando este movimiento nunca se produce, el individuo sigue sintiéndose cinestésicamente pesado, aletargado, concentrado, falta de energía. De modo que los movimientos corporales de un espectador pueden ser despreciables a la hora de caracterizar su reacción ante una película que elicit su tristeza, pero sus sensaciones cinestésicas se imponen como una dimensión significativa de su experiencia fílmica.

A diferencia de otros tipos de fenómenos afectivos, las emociones suelen ser rápidas y cortas (Scherer, 2005), adaptándose a un entorno siempre cambiante. La llegada constante de nueva información exige la constante re-evaluación de la situación, refinando o cambiando la respuesta emocional. Es por ello que las emociones, a pesar de que en ocasiones se hable de “estados emocionales”, son raramente estados fijos, sino procesos en constante y rápida modificación, permitiendo el reajuste rápido a las circunstancias cambiantes. Al mismo tiempo, dado que implican la movilización masiva y sincronizada de diferentes subsistemas, su duración es relativamente corta, con el fin de no gravar los recursos del organismo y permitir una alta flexibilidad conductual (a diferencia de los estados de ánimo, que pueden mantenerse durante períodos mucho más largos de tiempo sin mostrar efectos adversos). Así, a pesar de que en estas líneas se ha caracterizado la experiencia subjetiva de algunas emociones de forma separada, en la experiencia subjetiva de los individuos las sensaciones se suelen entretener en cada momento y modificar rápidamente a lo largo del tiempo. Una situación especialmente aguda en el caso de la experiencia fílmica, dado que el cine, como todo artefacto estético, persigue precisamente la elicitación incesante de emociones en su espectador, en ocasiones de forma consistente, en otras produciendo cambios drásticos. De modo que es habitual que las sensaciones corporales producidas por una emoción se vean coloreadas por las estelas de emociones previas, entretendiéndose en el cuerpo y la conciencia del espectador.

Por último, hay que distinguir entre atributos personales, disposiciones emocionales y episodios emocionales (Scherer, 2005). No es lo mismo *ser* celoso, *tener* celos y *experimentar* los celos: uno puede ser una persona *celosa* (rasgo de personalidad, es decir, tiene una predisposición a sentir celos), puede tener *celos* (disposición emocional, es decir, siente celos por la relación que está teniendo su pareja con otra persona de forma tácita), o puede estar viviendo un *episodio de celos* (episodio emocional, es decir, está viendo directamente cómo otra persona recibe las atenciones de su pareja, y está viviendo la emoción de forma intensa). Por ejemplo, las fobias son *estados disposicionales*, pero no son ni rasgos de personalidad ni emociones *per se*: un miedo fóbico, como la fobia a los perros, es una disposición a responder y

actuar de determinada manera al ver a un perro, lo que no quiere decir que esa persona sea miedosa o cobarde en general (puede ser especialmente valiente respecto a otros objetos o eventos), ni que esté experimentando miedo en todo momento (solo lo experimenta al enfrentarse a un perro). Se trata de una distinción importante en el caso del cine narrativo, porque como se verá más adelante uno de los mecanismos más importantes por los que el espectador se involucra emocionalmente con el porvenir de los personajes de ficción es porque establece una relación de simpatía con esos personajes, que en ocasiones se experimenta intensamente como una emoción (aquellos momentos de intensa admiración, atracción, agrado, etc.), pero generalmente se articula como una disposición emocional.

4.2.2. Tipología de emociones cinematográficas

A continuación se esboza una posible taxonomía de emociones cinematográficas, clasificadas en función de los objetos que las elicitán (hacia los que se orientan intencionalmente). La taxonomía parte de las aportaciones de diferentes autores inscritos en la teoría fílmica cognitiva, especialmente de los trabajos de Ed Tan, en su temprana obra *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine* (1996), y de Carl Plantinga, en su más reciente *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience* (2009). En ella se pretende respetar en lo posible las observaciones de estos autores, si bien se proponen algunas modificaciones terminológicas y conceptuales que se consideran pertinentes. Posteriormente se desarrollarán aquellas emociones relevantes para los fines de este trabajo.

Siguiendo los planteamientos e incluso la terminología empleada por Tan y Plantinga, en un primer nivel cabe distinguir entre tres tipos de emociones: emociones ficcionales, emociones artefactuales y meta-emociones (ambos autores distinguen explícitamente, utilizando los mismos términos, entre los dos primeros conceptos; el tercero, en cambio, solo es planteado por Plantinga). Las emociones *ficcionales* (o *diegéticas*) surgen del contacto del espectador con la película en tanto que ficción audiovisual, es decir, como obra

que presenta de forma argumental y estilísticamente organizada un universo diegético y una historia que se desarrolla en él. Las emociones ficticiales, por lo tanto, son provocadas por el mundo ficcional presentado por la película, sea por la propia historia que la narración relata, o por los elementos que la contienen, incluyendo a los personajes. Las emociones *artefactuales*, en cambio, surgen del contacto del espectador con la película en tanto que artefacto, es decir, como obra producida mediante la dedicación, creatividad, habilidad, inversión, innovación, etc. de un equipo humano. De este modo, son emociones artefactuales la excitación producida por un movimiento de cámara brillante, el desprecio provocado por un guion insostenible, la admiración ante la habilidad del montador, o la fascinación ante unos efectos especiales novedosos y costosos, por ejemplo. Finalmente, son *meta-emociones* aquellas que tienen por objeto la propia respuesta emocional del espectador ante la película. Dada la complejidad de la psique humana, es normal que el espectador responda emocionalmente a los pensamientos, deseos y emociones surgidos de su contacto con la obra. Son meta-emociones la envidia, la culpa, la vergüenza o el orgullo respecto a la obra en tanto que ficción o artefacto, así como la auto-satisfacción producida por (y complementaria a) la tristeza o el miedo inducido por una narración.

En cuanto a las emociones ficticiales, Tan y Plantinga distinguen dos tipos. En primer lugar, las emociones ‘temáticas’ (Tan) o ‘directas’ (Plantinga), en adelante denominadas *narrativas*, que surgen del contacto del espectador con la obra en tanto que historia narrada, es decir, como un material convenientemente estructurado que se presenta en desarrollo, solicitando la creación y refutación de hipótesis y expectativas para su comprensión y satisfacción por parte del espectador, una actividad con consecuencias emocionales. Son emociones narrativas la curiosidad, la sorpresa o el miedo, intensificadas en procesos narrativos como el misterio o el suspense. De este modo, el espectador puede sentir una intensa curiosidad por alguna laguna de la historia que la narración aún no ha desvelado (¿la identidad del asesino?), puede sentirse agudamente sorprendido por un evento inesperado (¡la identidad del asesino!), o sentir un penetrante miedo ante la aparente inevitabilidad de una situación indeseada (¡la victoria del asesino!). Las

emociones narrativas surgen de y/o se intensifican con cada nueva información revelada de la historia que se desarrolla ante el espectador.

En segundo lugar, los autores señalan la existencia de emociones ‘empáticas’ (Tan) o ‘simpáticas’ (Plantinga), que surgen de la evaluación de cada evento narrativo en relación a la situación del personaje en ese momento, es decir, en función de sus pensamientos, sentimientos y deseos, así como su bienestar. Popularmente se utiliza el concepto ‘identificación’ para hacer referencia a la relación cognitiva y emocional que se establece entre personaje y espectador. Se trata de un término de uso generalizado no solo en el lenguaje coloquial, sino también en la tradición filosófica occidental, rastreable hasta los escritos de Platón y Aristóteles, y especialmente popular en los estudios fílmica a partir de su uso extendido y sistematizado por la teoría fílmica psicoanalítica⁸⁵. Pero es usado generalmente con vaguedad⁸⁶, y plantea problemas desde su propia etimología, al sugerir la equivalencia o *identidad* entre las cogniciones y emociones del espectador y las del personaje con el que se identifica, lo que no siempre (casi nunca) es cierto. Es por ello que, a fin de

⁸⁵ La teoría fílmica psicoanalítica, predominante en los setenta, legó dos asunciones sobre la relación entre el espectador y los personajes que marcarían en buena medida la agenda reflexiva de las posteriores posturas cognitivas. En primer lugar, establecía que la *identificación* con el personaje se debía al modo en que la película posicionaba al espectador al lado de éste, es decir, que el espectador se identificaba automática e inconscientemente con los deseos del personaje que la narración seguía (el protagonista), haciéndolos suyos (de ahí la perversión del ‘aparato fílmico’). Y en segundo lugar, establecía que, dado que los deseos del espectador eran los mismos que los del personaje, sus emociones, en tanto que respuestas emocionales condicionadas por esos deseos, también lo eran, dándose así una relación de *identidad* entre las emociones del personaje y las del espectador. El concepto de ‘identificación’, tan habitual en el lenguaje cotidiano del espectador, quedó fuertemente connotado por la teoría psicoanalítica. En cambio, en la teoría cognitiva el término ‘identificación’ se utiliza de forma amplia como un sinónimo de ‘involucración’ [*engagement*], apuntando simplemente a la relación que se establece entre espectador y personajes, si bien esta relación engloba procesos diferentes, como la ‘empatía’ y la ‘simpatía’. Es por ello que muchos autores abogan por usar términos como ‘involucración’, ‘solidaridad’ o ‘alianza’ en lugar del término ‘identificación’, usado con vaguedad en el lenguaje cotidiano, y con fuertes connotaciones en la teoría fílmica a causa de la teoría psicoanalítica. Esto no quiere decir que no se da algún tipo de identificación entre los espectadores y personajes, sino que los autores consideran que algún otro concepto explica mejor el proceso.

⁸⁶ Carroll (2008, págs. 161-163) apunta que, en su uso del término ‘identificación’ con un personaje, el término puede hacer referencia a cosas tan distintas como que el espectador *admira* al personaje, que *fantasea* con ser como él, que siente cierta *afinidad* con él, o que es capaz de *proyectarse* en él, fenómenos dispares que poco tienen que ver con el proceso de involucración emocional en sus vivencias.

utilizar una terminología menos connotada y más inclusiva, al menos desde la aparición de la obra de Murray Smith (1995) resulta habitual utilizar la expresión ‘involucración con los personajes’ (*character engagement*)⁸⁷ para dar cuenta de la relación cognitiva y especialmente afectiva que el espectador establece con los personajes de la ficción durante su visionado. Generalmente se considera que el espectador se involucra emocionalmente con los personajes a dos niveles: uno cognitivo-imaginativo, donde la emoción surge al evaluar la situación del personaje, y otro perceptivo-corporal, donde la emoción surge como una reacción directa frente a su presencia audiovisual. Las emociones empáticas de Tan y simpáticas de Plantinga, que por el momento atenderemos, pertenecen al primer nivel. Y, dado que la elicitación de estas emociones depende de la evaluación que lleva a cabo el espectador respecto a la situación del personaje en cada momento, de aquí en adelante se denominarán emociones *situacionales*.

Por otro lado, dentro de las emociones situacionales, desde el punto de vista de la respuesta emocional frente a la situación de los personajes, se pueden apuntar esencialmente dos mecánicas por las que el espectador se involucra emocionalmente con éstos: la *empatía* y la *simpatía*. Ambas implican que el espectador procese cognitivo-imaginativamente la información disponible, si bien el grado de atención y voluntad requerido para que el proceso tenga lugar puede variar según diferentes factores, resultando habitual que tenga lugar a un nivel inconsciente. Y se diferencian por el modo en que se emprende este acto imaginativo.

Richard Wollheim ha llevado a cabo una profunda e influyente reflexión sobre estas dos formas de imaginación, que denomina, respectivamente, ‘imaginación central’ e ‘imaginación acentral’ (Smith M. , 1995), aunque también es habitual encontrar referencias a ellas usando los términos imaginación ‘interna’ y ‘externa’ (Gaut B. , 2010), o imaginación secundaria y primaria (Currie, 1995). De modo que la empatía implica que el espectador se

⁸⁷ Zumalde (2011, p. 83) tradujo literalmente la palabra ‘*engagement*’ por *compromiso*, pero aquí se ha preferido traducir por el *involucración* (en inglés, literalmente, ‘*involvement*’) término con mayores connotaciones afectivas (como cuando se habla de ‘involucrarse emocionalmente’ en algo).

pone en el lugar del personaje, evaluando la situación desde el interior o centro de ésta, lo que le lleva a sentir lo mismo que el personaje. Y la simpatía implica una respuesta emocional desde una perspectiva externa o acentral, donde el espectador toma la posición de un observador. Así, en resumidas cuentas, mediante la empatía el espectador siente *con* el personaje, mientras que en el caso de la simpatía siente *por* él o ella. Además, empatía y simpatía no se corresponden: uno puede simpatizar con alguien que está en coma, y que por lo tanto no siente nada, o simpatizar con una persona enfadada que acaba de ser asaltada, y no sentir odio como él o ella, sino simplemente compasión; y uno puede empatizar e imaginar los sentimientos de otra persona, sin simpatizar con ella.

Las emociones *empáticas* (también existe una empatía de carácter corporal, que no propiamente emocional, de la que se hablará más adelante)⁸⁸ se originan cuando el espectador imagina estar en la situación del personaje, una simulación con consecuencias afectivas. Para ello, el espectador debe previamente aprehender la situación del personaje, deduciendo a partir de la información disponible por la narración lo que éste sabe, siente, percibe, etc. A partir de esta información, el espectador imagina lo que debe ser estar en dicha situación, pudiendo elicitar el proceso mental emociones similares a las del personaje. De modo que la empatía imaginativa requiere una comprensión de la situación del personaje, cuanto más rica y elaborada mejor, pero va más allá de ésta, sumergiéndose el espectador en una simulación de dicha situación

⁸⁸ Según Vaage (pág. 163), hay dos tipos de procesos de identificación que caen bajo la categoría de la empatía, teniendo en cuenta que es útil utilizar este término en tanto que “ambos implican tomar la perspectiva experiencial o la experiencia del personaje”. El primero, que denomina ‘*empatía imaginativa*’, implica que el espectador se involucra emocionalmente con el personaje al imaginar o simular lo que debe ser estar en su situación, de modo que el espectador usa su imaginación para simular la experiencia mental del personaje. La segunda, que la autora denomina ‘*empatía corporalizada*’, implica que el espectador se acopla o contagia del estado afectivo del personaje mediante mecanismos mentales automáticos tales como la imitación motora y sensorial, sin depender de formas superiores de cognición e imaginación. Por otro lado, según la autora la ‘*empatía corporal*’ es empatía solo si el espectador entiende que es la situación del otro la que produce lo que siente. Acoplarse a los sentimientos de la gente que nos rodea, como cuando una persona entra en un bar donde todo el mundo está riendo y se acopla a la atmósfera alegre sin ningún nivel de conciencia de que el sentimiento feliz que uno tiene se debe a los demás, es llamado, más adecuadamente, ‘*contagio emocional*’. De modo que la empatía implica algún tipo de direccionalidad hacia el estado físico y/o mental de otra persona.

susceptible de elicitar las mismas emociones en él. Si bien algunos autores como Amy Coplan (2009), Torben Grodal (2009) o Berys Gaut (1999, 2010) defienden la importancia de la empatía imaginativa, resulta un proceso cuanto menos secundario, dado que exige un tiempo y una atención incompatibles con la actividad más fundamental de comprensión de la narración⁸⁹.

Por otro lado, las emociones *simpáticas* se originan cuando el espectador evalúa la situación del personaje desde una posición externa, como un observador preocupado por el modo en que cada nuevo evento afecta a los intereses y al bienestar de los personajes. Mientras que la empatía es un proceso mental que implica “ponerse en el pellejo de”, la simpatía es una emoción prosocial que implica el establecimiento de una “inclinación afectiva entre personas” (RAE). Al simpatizar con unos personajes durante la narración, el espectador cinematográfico se preocupa *por* su bienestar y sus intereses, sintiendo en consecuencia *por* el personaje en función de las consecuencias que cada nuevo evento narrativo tengan sobre su bienestar y sus intereses.

De modo que la valencia e intensidad de las emociones simpáticas están condicionadas por la simpatía (y su reverso, la antipatía) que nos producen los personajes (más adelante se detallan los mecanismos de la simpatía). Son emociones simpáticas la alegría, la tristeza, la gratitud o la ira, por ejemplo. Así, el espectador se alegra por un personaje que le es simpático cuando consigue alcanzar sus objetivos, se entristece cuando se equivoca, siente gratitud por

⁸⁹ Se trata, a fin de cuentas, de un mecanismo de involucramiento con los personajes heredado de la teoría literaria, donde las propias características del medio posibilitan e incluso fomentan su activación. En el caso del medio cinematográfico, la empatía-imaginativa, si bien posible, pierde relevancia frente a la simpatía. No ocurre lo mismo con la empatía-corporal, de carácter esencialmente perceptivo, y por lo tanto muy ligada a los medios audiovisuales como el cine. Además, aquellos autores que defienden la importancia de la empatía en el caso del cine generalmente mezclan (a veces haciendo distinciones explícitas, pero en otros casos sin llegar siquiera a hacerlas) la empatía-imaginativa con la empatía-corporal, dos procesos que indudablemente se complementan, pero donde las emociones surgen de mecanismo de elicitación muy diferentes: la evaluación de la situación del personaje, y la percepción de sus expresiones corporales. Por último, cabe señalar que los autores que defienden la importancia de la empatía-imaginativa en la actualidad defienden una visión pluralista de los procesos de involucración con los personajes. Así, se ha pasado en los últimos años de una defensa a ultranza de la primacía de la empatía-imaginativa, a una aceptación de la coexistencia de múltiples mecanismos de involucramiento con los personajes, donde la empatía-imaginativa solo es uno de los mecanismos en juego, y no necesariamente el más importante.

aquellos que le ayudan, e ira hacia los que le obstaculizan el camino. De forma inversa, siente tristeza cuando un personaje antipático consigue sus objetivos, y alegría cuando fracasa. Las emociones simpáticas dependen de la simpatía que el personaje ha conseguido despertar hasta ese momento en el espectador, susceptible de ser revisada con cada nuevo evento, y por lo tanto también condicionada por el modo en que la información de la historia se ha estructurado en la narración para su comunicación. Autores como Noel Carroll (2008), Murray Smith (1994) y Carl Plantinga (2009) argumentan que la actitud predominante del espectador hacia los personajes ficcionales es de simpatía.

Las emociones empáticas y simpáticas son emociones situacionales, como se ha explicado, dado que dependen de la evaluación de la situación del personaje en cada momento. Dentro de las emociones ficcionales, junto a las narrativas y situacionales, cabría mencionar otro tipo de emoción no contemplada por ninguno de los autores, bien porque las integran en las ‘empáticas’ o ‘simpáticas/antipáticas’, bien porque las consideran de poca relevancia para su objeto de interés, el cine narrativo de ficción tradicional. Se trata de lo que aquí se denominarán emociones *práxicas*, en tanto que surgen de la evaluación por parte del espectador de las acciones realizadas por los diferentes personajes en la obra, si bien no en su efecto sobre los intereses y el bienestar de los personajes simpáticos, sino desde el punto de vista de su moralidad y normalidad. Son emociones prácticas la admiración, el agrado, el rechazo o la repulsa, desde el punto de vista de lo moral, pero también todas las emociones que surgen al evaluar la normalidad de una acción, como la extrañeza ante una acción incomprensible, o el júbilo ante una considerada cómica. La simpatía hacia el personaje condiciona la intensidad de la emoción práctica, pero ésta no depende de aquella, pudiendo el espectador evaluar la moralidad o normalidad de las acciones de personajes que no le importan, y aun así producen una respuesta en él. En sentido inverso, la simpatía hacia un personaje está condicionada por la valencia positiva o negativa de las emociones práctica que un personaje elicit, siendo así que personajes de comportamiento repulsivo o aburrido resultan antipáticos, y personajes admirables o graciosos producen simpatía.

Finalmente, cabría también apuntar la existencia dentro de esta taxonomía de lo que se denominarán como emociones *perceptivas* (o directas), y que son originadas directamente por el contacto perceptivo entre el espectador y los personajes, objetos y espacios del mundo ficcional. Tan menciona explícitamente esta categoría, identificándola como emociones ‘no empáticas’; y Plantinga apela a ellas implícitamente, si bien no las incluye en su cuadro tipológico. Se trata de emociones originadas como reacción o contagio a la propia materia audiovisual de la obra, es decir, a las imágenes y los sonidos presentados. A diferencia de las anteriores emociones, las emociones perceptivas exigen un bajo grado de procesamiento cognitivo por parte del espectador, siendo el resultado generalmente de mecanismos innatos o condicionados de elicitación emocional ante ciertos patrones visuales o sonoros. La plétora de emociones perceptivas es amplia, si bien destacan el asco (ante un alimento putrefacto), el horror (ante un monstruo terrorífico), la ternura (ante la cara de un bebé) o la atracción (ante un personaje de apariencia seductora), entre aquellas que surgen como reacción a lo presentado. Las emociones perceptivas no suelen verse afectadas por la simpatía que sentimos hacia el personaje que las elicit, dada su condición generalmente innata o condicionada. Pero sí que afectan a la simpatía que un personaje puede producir, impulsando el atractivo y la ternura hacia ello, y el asco o el espanto en dirección opuesta⁹⁰.

Como señala Plantinga (2009, págs. 102-102), la interacción del espectador con el personaje es a la vez interna y externa: interna en tanto que el espectador simula o se contagia de las emociones internas del personaje; externa en tanto que su relación emocional con el personaje implica una valoración externa de su situación, incorporando información a veces no disponible para el propio personaje, así como sus propios valores, sesgos, etc. Esta involucración simultáneamente interna y externa con un personaje hace

⁹⁰ La teoría fílmica fenomenológica también se ha interesado por el poder afectivo de la imagen y el sonido en el cine, si bien centrándose en las sensaciones corporales, lo que explica que la fenomenología haya prestado mayor atención a la relación perceptivo-afectiva entre espectador y filme que la teoría fílmica cognitiva, donde ésta ha sido, en buena medida, marginada.

que los pensamientos y sentimientos del espectador nunca puedan ser idénticos a los del personaje, dado que la respuesta interna siempre irá complementada, en mayor o menor medida, por la externa. Quedará en manos de la narración el grado de simetría emocional entre espectador y personaje, según manipule los factores implicados, pudiendo establecerse, si no una identidad, sí una cierta *congruencia emocional* entre ambos, de modo que “la respuesta intencionada del espectador y la respuesta del personaje no deben confundirse, aunque en muchas películas, al menos muchas veces, dichas respuestas serán congruentes, esto es, orientadas hacia similares resultados y objetivos” (Plantinga, 2009, pág. 156)⁹¹.

La congruencia dependerá del modo en que la narración comunique la información e involucre al espectador en los acontecimientos, si bien incluso en los casos de mayor congruencia las emociones nunca serán completamente idénticas. En cualquier caso, el rendimiento emocional de una película depende en esencial, como apunta Zumalde (2011, p. 107),

de un heterogéneo cúmulo de estrategias de orden narrativo, discursivo y textual que, amén de apuntalar esa credulidad con la que el lector entra en el mundo de la ficción y asegurar el entramado previsto de adhesiones y discrepancias anímicas para con los *dramatis personae*, convierten el filme en un trayecto cognoscitivo que, como vengo defendiendo, también se recorre pasionalmente.

De todas estas emociones, en este trabajo se considera que han sido (y son) las emociones artefactuales, junto a las emociones narrativas y simpáticas, las que desempeñan un papel fundamental en la experiencia fílmica del espectador del cine de acción hongkonés. Por ello, en los siguientes apartados

⁹¹ Por otro lado, Plantinga (2009) apunta acertadamente que existen emociones como la culpa, la vergüenza o los celos, de fuerte imbricación personal, que el cine de ficción es capaz de representar pero incapaz de despertar directamente en el espectador. De modo que si bien un personaje puede mostrarse culpable, celoso o avergonzado, resulta imposible que el espectador sienta *con* el personaje emociones similares, apareciendo en la experiencia fílmica únicamente como *metaemociones*, es decir, como respuestas emocionales que nacen al evaluar nuestras propias respuestas emocionales a la película.

se expondrá detalladamente la mecánica de su elicitación, para posteriormente analizar su implementación en algunas escenas concretas del cine hongkonés.

4.2.3. Las emociones artefactuales: el espectáculo de la creación

Las emociones artefactuales, como se ha introducido, surgen de la evaluación por parte del espectador de la obra en tanto que creación humana, es decir, como obra donde se ha aplicado creatividad y originalidad, habilidad y experiencia, inversión e innovación, elegancia y belleza. Se trata de emociones siempre presentes, si bien se hacen notar especialmente en aquellos casos en los que la película es deficiente o sobresaliente en estos aspectos. Así, pueden elicitar emociones artefactuales la originalidad/vulgaridad de los temas, la precisión/confusión de la trama, o la elegancia/tosquedad del estilo. Pero, sobre todo, los *tours de force* de muchas obras, es decir, aquellos materiales presentes precisamente por su vocación espectacular, como “los efectos especiales espectaculares, una muestra de soberbio talento actoral, y/o una fotografía o escenografía impresionante” (Tan, 1996, pág. 65). Resulta obvio que, en todos estos casos, la intensidad de las emociones artefactuales está condicionada por la experiencia del espectador en los campos de la producción y creación implicados.

Según Bordwell, Staiger y Thompson (1997), todo material cuya presencia en la obra persiga, al menos en parte, la elicitación de emociones artefactuales en el espectador, está motivado artísticamente, dado “su poder para dirigir la atención hacia el sistema en el que opera” (pág. 23). En este sentido, los autores recuerdan que “Hollywood ha empleado ansiosamente el espectáculo y el virtuosismo técnico como medios de motivación artística”, ofreciendo además una serie de ejemplos concretos, como la “tendencia muy marcada a incluir una canción a la menor oportunidad” en las primeras películas habladas; el uso de las películas históricas “como pretexto para presentar desfiles, secuencias de masas y bailes lascivos”; los “efectos de iluminación atrevidos y complejos” en el cine mudo; “profundidad de campo y barrocos movimientos de cámara” en el cine sonoro; o la “explotación de los

efectos especiales” en cualquier período (pág. 23). Una “búsqueda del virtuosismo por el virtuosismo” que llevaría a Parker Tyler a hablar de la «energía narcisista» de Hollywood (pág. 23). De modo que muchos materiales llaman la atención por sí mismos, ya sea en el nivel de la puesta en escena (arquitectura de la escenografía, *staging* de masas, interpretación y despliegue de habilidades de los actores, etc.) como en el de la cámara y el montaje (movimientos de cámara enrevesados, composiciones barrocas, montajes acelerados o chocantes, etc.), con una clara vocación espectacular.

Las emociones artefactuales podrían clasificarse en *creativas*, cuando están relacionadas con el proceso de creación de la obra, y *transtextuales*, cuando se producen por el reconocimiento de elementos compartidos con otros textos. La demostrada habilidad para la danza de Gene Kelly podría, por ejemplo, elicitar emociones artefactuales creativas como el asombro (ante algún movimiento aparentemente imposible) o la fascinación (ante su creatividad manifiesta), mientras que reconocer en sus gestos patrones de otras obras puede hacer aflorar emociones artefactuales transtextuales como júbilo (por el propio acto de reconocimiento). Por otro lado, es importante notar que la audiencia puede tener emociones ficcionales y artefactuales simultáneamente, elicitadas por un mismo material. Por ejemplo, un espectador que visiona el comienzo de *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958) puede sentir a la vez curiosidad por la historia que empieza a desarrollarse ante él, y admiración ante el famoso plano secuencia que abre la película. Y no es lo mismo reaccionar con miedo, ternura o curiosidad ante los dinosaurios de *Jurassic Park* (1993), que reaccionar ante la capacidad del equipo técnico de la película de darles vida digitalmente, lo que puede producir en el espectador emociones artefactuales como la admiración o el asombro, e incluso, desde el punto de vista meta-emocional, la envidia. Esta cuestión resultará relevante posteriormente, dado que el poder afectivo del cine de acción hongkonés se debe, en buena medida, a su capacidad de presentar materiales susceptibles de elicitar a la vez, de forma armoniosa, múltiples emociones artefactuales y ficcionales.

4.2.4. Las emociones narrativas: el espectador preocupado

Toda narración produce emociones en el espectador al involucrarle afectivamente en el proceso de comprensión-construcción de la historia que narra. La propia naturaleza limitada y secuencial de toda narración lleva a que el espectador (o lector) se enfrente durante su recepción a unos materiales estructurados y que se desarrollan progresivamente ante él. De este modo, la narratología –(neo)formalista y (post)estructuralista– ha distinguido tradicionalmente entre historia (*fabula*) y trama (*sujet*): por historia se entiende el conjunto total de acontecimientos ordenados lógicamente (temporal y causalmente), con toda la información relevante que la acompaña (biografía e interioridad de los personajes); y por trama la porción de la historia que la narración presenta, estructurada mediante diferentes estrategias espaciales (que imponen puntos de vista) y temporales (que afectan al orden, la frecuencia, y la duración). De lo que se concluye que toda historia podría, teóricamente, dar pie a múltiples tramas distintas; y que toda narración exige a su espectador que reconstruya la historia a partir de la información contenida en la trama presentada. Por otro lado, la narratología también distingue habitualmente entre trama y narración, al menos en dos dimensiones esenciales. Primero, entiende la narración como la manifestación concreta de la trama utilizando los recursos del medio de expresión empleado (narración audiovisual, literaria, teatral). Y segundo, entiende la narración como un proceso marcado por su secuencialidad, donde el espectador asiste al desarrollo de la trama.

De modo que la narración, como apunta Grodal (2009) se presenta de forma lineal, y se vive siempre en presente. Las historias son esencialmente lineales en su realización, en primer lugar porque “nuestra experiencia de todo los textos, incluso hipertextos, es lineal”, y en segundo lugar porque su lógica interna “depende de la causalidad, de procesos irreversibles, y de la elección de una trayectoria de acción” (pág. 179). El modo narrativo por defecto es un tiempo lineal y una presencia espacio-temporal de agentes que tienen objetivos e intereses que apuntan hacia el futuro. Por otro lado, el espectador no *recibe* la trama, sino que *sigue* la narración. La experiencia básica de

involucrarse en una narración se vive en presente “la persona que experimenta la historia está situada en un presente anclado en la memoria del pasado, que en cambio da pie y forma a cogniciones, emociones y acciones dirigidas hacia el futuro” (pág. 165).

Los sonidos y las imágenes están disponibles directamente para el espectador en el presente, en su presente. Y hay buenos motivos emocionales por los que la experiencia del tiempo presente es central en la narración, dado que para involucrarnos emocionalmente en ella narración “necesitamos sentir que el final de la historia está aún abierto y sin decidir” (pág. 168). Aunque la narración sea contada en pasado⁹², el espectador “tomará ese punto pasado en el tiempo como centro de su presente y construirá un futuro abierto” (pág. 169) desde él, de modo que el punto en el que se encuentra en cada momento la narración es siempre el ahora del espectador, con un futuro indefinido que tiene que construirse según se desarrollen los acontecimientos, generalmente determinados por las acciones de los personajes.

Según la narratología el espectador construye la historia a partir de la trama que la narración presenta progresivamente. David Bordwell (1996) sería el primer teórico fílmico en proponer una aproximación cognitiva sistemática a este proceso. Recogiendo el guante de la narratología, interesado esencialmente por los procesos de *comprensión* de la historia por parte del espectador, que considera “el objetivo principal de la narración” (1996, pág. 30), Bordwell propone un modelo de la ‘actividad del observador’ basado en los postulados de la psicología cognitivista, que entienden la psique humana como un procesador de información. Para comprender el film, el espectador construye a lo largo del visionado un mapa mental donde sitúa espacial y temporalmente los acontecimientos narrados, ordenándolos

⁹² El uso del tiempo pretérito resulta obvio en las narraciones verbales (orales y escritas), pero también existen marcadores de ello en la narración audiovisual, observable por ejemplo en la capacidad de la cámara de anticipar los movimientos de los personajes, esperando su entrada o posicionamiento en el plano. De ahí que el cine que busca erigir una retórica realista (como el *cinéma vérité*) suela favorecer una planificación donde la cámara *persigue* (o parezca perseguir) a los personajes, en lugar de *esperarlos*.

cronológicamente, y buscando conexiones causales entre ellos. Según Bordwell (1996, pág. 34):

Al intentar comprender un filme narrativo, el espectador intenta entender el *continuum* fílmico como un conjunto de acontecimientos que ocurren en escenarios definidos y unificados por principios de temporalidad y causalidad. Entender la historia del filme es entender qué sucede y dónde, cuándo y por qué sucede.

Se trata de un proceso que implica dos actividades entrelazadas. En un primer nivel, perceptivo-cognitivo, el espectador negocia entre la información que la película le comunica y los conocimientos previos de que dispone (sobre el mundo que habita y otras narraciones), estructurados mentalmente en forma de ‘esquemas mentales’. Estos esquemas son empleados para extraer *inferencias* y establecer *asunciones* sobre lo que la película presenta, sobre los acontecimientos de la historia en cuestión: reconocer la unidad de un personaje, que los gestos temblorosos de un personaje implican que está asustado, que su miedo viene inducido por el monstruo que acaba de ver, o que la emoción provocará una reacción como huir del peligro o enfrentarse a él.

En un segundo nivel, de carácter cognitivo-imaginativo, el espectador crea *hipótesis* sobre los acontecimientos pasados y venideros que la narración aún no ha especificado, para lo que se vale nuevamente de esquemas mentales. El espectador se lanza al proceso de comprensión aplicando conjuntos de esquemas derivados del contexto y de experiencias previas, en un intento de reconstruir un relato con cierta unidad y coherencia, aprehendiendo aquello que le es presentando, y rellenando las lagunas que la narración deja a su paso. El espectador especula constantemente sobre las lagunas que la narración abre en la historia, sean estas pasadas o futuras, o al menos sobre aquellas lagunas con implicaciones dramáticas, dado que son éstas las que la narración invita o exige completar para que la reconstrucción de la historia sea efectiva.

Partiendo de la teoría narratológica de Meir Sternberg, Bordwell plantea que “los modelos de información de la historia que revela la obra predisponen

al perceptor para hacer hipótesis de varios tipos” (1996, pág. 37)⁹³, construyéndose precisamente las narraciones “con la idea de recompensar, modificar, frustrar o vencer la búsqueda de la coherencia por parte del perceptor” (1996, pág. 39). De modo que el espectador cinematográfico se ve implicado en un proceso continuo de (re)construcción mental de la historia *completa* que la narración le comunica de forma inevitablemente *dosificada*. Y es en el proceso de estructuración y comprobación de hipótesis donde surgen las *emociones narrativas*. Pero Bordwell tan solo menciona tangencialmente las emociones en su obra, centrando su interés en el proceso de comprensión (el hecho de hablar de *actividad* del espectador en lugar de *experiencia* indica que su interés radica en la dimensión perceptiva-cognitiva del proceso espectadorial, y no la dimensión afectiva-fenomenológica).

Noël Carroll, por su parte, habla de ‘narración erotética’ para hacer referencia a aquellas narraciones que persiguen implicar activamente al espectador en el proceso creación y comprobación de hipótesis sobre la historia. Según el autor (que sigue las ideas de V. I. Pudovkin), si bien generalmente se considera que un filme narrativo implica una serie de acciones conectadas causalmente, “no es plausible sugerir que las escenas se suceden unas a otras en la mayoría de las películas narrativas por medio de una cadena de *consecuciones* causales”, dado que para el espectador, que vive la narración en presente, “la mayoría de las escenas narrativas subsiguientes están casualmente indeterminadas por lo que las precede” (1996, pág. 96). La conexión es mucho más débil que la causalidad, siendo más adecuado plantear que la relación lógico-retórica entre una escena previa y una escena posterior en una película narrativa se basa en el formato pregunta-respuesta, de tal

⁹³ Las hipótesis pueden ser más o menos *probables*, yendo desde las altamente probables hasta las terminantemente improbables, y pueden ser más o menos *exclusivas*, desde elecciones disyuntivas a conjuntos mezclados. Puesto que las hipótesis se crean en el transcurso del tiempo, pueden sostenerse *simultánea* o *sucesivamente*, como cuando una hipótesis simplemente reemplaza a otra. Y pueden ser más o menos *significativas*, desde las porciones omitidas poco importantes para la reconstrucción de la historia (como las transiciones o acciones secundarias que Barthes llama «catálisis») a las acciones más significativas (los «núcleos» de Barthes). Por otro lado, las hipótesis se *refinan* constantemente a medida que la narración avanza, dado que ésta proporciona progresivamente nueva información que permite afinar las especulaciones, y pueden acabar por confirmarse o invalidarse.

modo que “las escenas previas erigen preguntas, cuestiones o posibilidades que son respondidas o actualizadas por escenas posteriores” (1996, pág. 96)⁹⁴. Si en una escena un personaje entra en un banco y decide intentar robarlo, su futuro no está determinado causalmente por sus acciones, sino más bien condicionado por ellas, abriéndose una serie de posibilidades más o menos estructuradas ante su futuro (¿conseguirá controlar la situación?, ¿conseguirá robar el banco?, ¿conseguirá huir de la policía?), que la narración concretará posteriormente. La causalidad, por lo tanto, es una lógica que se aplica *a posteriori* sobre la cadena de acontecimientos presentados por la narración. Pero en el momento en el que estas acciones están teniendo lugar, lo que abren son *posibilidades* narrativas. De este modo, Carroll caracteriza al espectador como un sujeto “formulador de preguntas”, si bien se trata de una operación no necesariamente consciente⁹⁵.

Esta idea de ‘narración erotética’, basada en preguntas-respuestas, permite explicar una de las respuestas más importantes de la audiencia a las películas narrativas lineales: las expectativas. El espectador espera respuestas a las preguntas que la película eleva, y entre las posibilidades abiertas siempre hay alguna que considera más probable, dado que la narración le empuja en esa dirección. Además, hay posibilidades que le resultan más deseables que

⁹⁴ Según Carroll (1996, pág. 98), en una narración erotética, una escena o un evento puede cumplir las siguientes funciones básicas: establecer una situación (presentar personajes, espacios, relaciones, etc.); lanzar una pregunta; lanzar una respuesta; sostener una pregunta (intensificando la pregunta al ofrecer una información relevante, pero frustrando su respuesta: el detective sigue una pista falsa, el héroe encarcelado descubre que además está rodeado, etc.); ofrecer una repuesta parcial (dar información relevante para la respuesta, sin llegar a completarla: aprendemos que el asesino es zurdo, sin llegar a desvelarse aún su identidad); o lanzar una respuesta y otra pregunta. Si una escena no encaja en estas posibilidades (no establece una situación o participa en la red de preguntas y respuestas), se trata de una digresión, lo que no quiere decir que se trate de algo malo, dado que puede enriquecer la película en su conjunto (son digresiones, por ejemplo, las escenas que buscan establecer paralelismos, simbolismos o motivos).

⁹⁵ Según Carroll (1996, pág. 97), no hay que confundir tener una pregunta (que puede ser implícita o tácita) con llevar a cabo una operación autoconsciente de cuestionamiento. Mientras sigue una película narrativa, “el espectador internaliza la estructura de intereses total representada en el drama, y esta estructura incluye resultados alternativos a varias líneas de acción que el espectador debe seguir de algún modo antes de que una alternativa sea actualizada para que la película sea recibida como inteligible”. El espectador hace esto “proyectando tácitamente una serie de resultados como expectativas subconscientes que podemos representar como preguntas”.

otras, por lo que el espectador se involucra activamente con la narración en un proceso de comprensión *afectivamente cargado*. De modo que, sea lo insignificante que sea para nuestras vidas, una vez que una película ha sido capaz de erigir una serie de preguntas que nos resultan interesantes, “nuestra curiosidad nos mantiene sujeta a la pantalla hasta que es satisfecha” (1996, pág. 89), y nuestros deseos de que se den unos resultados y no otros pueden producir intensas reacciones emocionales como la esperanza o el miedo.

Carroll también distingue entre macro-preguntas y micro-preguntas. Son micro-preguntas aquellas planteadas por un evento e inmediatamente respondidas por el siguiente evento, o uno temporalmente próximo. Las macro-preguntas, por otro lado, son aquellas cuya respuesta se retrasa durante casi toda la película, de modo que cada línea narrativa de una película está estructurada de forma que articula al menos una macro-pregunta. Micro-preguntas y macro-preguntas se relacionan jerárquicamente, siendo las primeras jerárquicamente subordinadas a las segundas, y producen el mismo tipo de respuestas cognitivas y afectivas en el espectador, si bien de diferente amplitud.

Esta diferencia de amplitud hace que cumplan diferentes funciones en la película, de modo que las micro-preguntas conectan escenas individuales, o un conjunto pequeño de escenas, y las macro-preguntas deben concebirse como la fuerza que “organiza la mayor parte de la acción significativa en una película” (1996, pág. 90). Así, la narración juega con el espectador “controlando las expectativas mediante la forma en que las preguntas son planteadas”, y podemos decir “que una película está completa y que sentimos una sensación de cierre cuando todas las macro-preguntas en la película han sido respondidas” (pág. 100). Desde luego, la película puede ofrecer más materiales posteriores; pero siempre serán sentidos como opcionales, si bien pueden resultar altamente gratificantes (un gag final, un epílogo, una escena que abre las puertas a una secuela, etc.). Pero, una vez respondidas las preguntas planteadas, “la audiencia queda con una impresión de que ha aprendido todo lo importante respecto a la acción representada” (1996, pág. 100).

De forma que toda narración se dedica a estructurar nuestras expectativas, es decir, a estrechar progresivamente la amplitud de las posibles hipótesis sobre el material aún no presentado, y a incitarnos a considerar algunas de estas hipótesis como las expectativas más probables. Las emociones narrativas dependen “del esfuerzo que implica participar en la construcción de los eventos del mundo ficcional, como decodificar las relaciones causales y soportar la incertidumbre que existe respecto a la estructura final de la acción” (Tan, 1996, pág. 98). Toda narración, en este sentido, involucra afectivamente al espectador movilizándolo dos deseos esenciales: un deseo por conseguir *concretar* esas posibilidades, es decir, llegar a aprehender toda la información relevante de la historia completa sin lagunas ni ambigüedades; y un deseo de que la historia resulte *satisfactoria*, es decir, que los caminos que progresivamente desvela lleven a destinos gratificantes. Según Tan (pág. 86), como testigo, si bien no puede tomar parte en la acción, el espectador “puede seguir atentamente la acción de la película, especulando sobre los desarrollos venideros, y formando expectativas y buscando la confirmación de dichas expectativas”. Este proceso de creación de expectativas sobre el futuro implica una inversión cognitiva y emocional por su parte.

En primer lugar, despierta su *curiosidad* por conocer, comprender y dominar la historia narrada. La curiosidad instala una preocupación cognitiva que persigue principalmente la asimilación de la acción observada en una estructura narrativa canónica coherente, es decir, una estructura donde las diferentes acciones presentadas queden adecuadamente ordenadas siguiendo reglas aceptables de causalidad (u otras conexiones, como simetrías, contrastes, paralelismos irónicos, etc.) que permitan unir (y explicar) todos los acontecimientos presentes en la historia. Es la propia narración la encargada de modular la intensidad de la curiosidad del espectador, según estructure sus expectativas y remarque porciones del relato significativas para la historia y aún por desvelar. De modo que el espectador sentirá una curiosidad más intensa cuando la trama haya omitido una porción significativa de la historia (¿quién cometió el asesinato?) sobre la que el resto de acontecimientos giran, que cuando simplemente abra la puerta a un amplio abanico de posibilidades (¿cómo será la vida de esta pareja romántica?).

En segundo lugar, el espectador no solo desea comprender la historia, sino además, a medida que ésta se desarrolla ante él, que sus resultados le resulten satisfactorios. El espectador no es indiferente a la naturaleza de la situación final, dado que hay situaciones finales más satisfactorias que otras. El espectador desea que la historia tome determinadas direcciones, y que los cambios que introduce cada nuevo evento se adecúen a sus preocupaciones. De modo que el espectador se lanza durante la narración a un proceso constante de creación de expectativas, y apuesta por aquellas que considera más deseables.

La propia narración instala en el espectador una preocupación afectiva porque se cumplan sus preferencias, porque el mundo ficcional se dirija hacia unos resultados finales y no otros, según la implicación del espectador con los materiales presentados. Y dado que toda narración informa sobre acontecimientos vividos por una serie de personajes, no es difícil imaginar que las preocupaciones de los espectadores estarán ligadas a los de éstos a lo largo de la narración. Apunta así Tan (1996, pág. 96) que el espectador se implica emocionalmente con la narración al perseguir “un estado final del mundo ficcional que corresponde a (a) las simpatías de los espectadores y (b) sus valores” (Tan, 1996, pág. 96). Y si bien sus valores pueden llegar a alterar la trayectoria emocional *intencionada* de la obra (movilizando lecturas resistentes), éstos generalmente son tomados en consideración por la narración a la hora de fomentar determinadas simpatías con los personajes.

Si cada nuevo evento afecta a las preocupaciones del espectador, éste debe elicitar necesariamente algún tipo de respuesta emocional en él. Cabría aquí diferenciar entre dos tipos de emociones, en función de la presentación del estímulo que elicitla la emoción: *emociones presenciales* y *emociones anticipativas*. Se trata de una división poco habitual en la literatura especializada, y los términos aquí propuestos son de cosecha propia, si bien los fenómenos a los que aluden coinciden con las emociones *fásicas* y *tónicas* propuestas por Frijda (2007), y empleadas posteriormente por Tan (1996) en su estudio sobre la emoción en el cine, que se abordará más adelante. En cualquier caso, aquí se ha considerado más oportuno el uso de los términos

‘emociones presenciales’ y ‘emociones anticipativas’, que se emplearán en adelante para hacer referencia a estos conceptos⁹⁶.

Las emociones presenciales son respuestas relativamente cortas al valor de un estímulo presente, subrayando y acentuando la importancia del evento respecto a nuestras preocupaciones en ese momento. La respuesta emocional que elicitán, desde el punto de vista de la tendencia de acción, implica la instauración de un deseo de dar respuesta a dicho estímulo, que ya ha producido un efecto sobre el organismo. Casi todas las emociones, como se puede comprobar, son emociones presenciales, siendo la alegría, la tristeza, la sorpresa, la ira y el asco las más básicas.

Las emociones anticipativas, en cambio, son respuestas de alcance más amplio que dependen de la inversión afectiva del espectador sobre una situación futura anticipada. El individuo prevé que una situación futura tendrá determinados efectos sobre sus preocupaciones, instaurando la emoción anticipativa una tendencia de acción en forma de deseo de alcanzar o evitar el evento futuro anticipado. Por el camino hacia el evento anticipado, cada cambio que aproxime o aleje la situación actual de la situación final deseada producirá un efecto sobre la intensidad de la emoción anticipativa. En este sentido, las emociones anticipativas son el miedo, la esperanza y el interés.

⁹⁶ Tan (1996, pág. 83) toma los términos ‘fásico’ y ‘tónico’ de los trabajos sobre la emoción humana del psicólogo Nico Frijda, sobre los que fundamenta su teoría de la emoción fílmica. Se trata de términos técnicos que, en primer lugar, etimológicamente resultan poco reveladores del concepto que designan, y, en segundo lugar, no están extendidos entre el resto de psicólogos y filósofos interesados por el fenómeno de la emoción. Es por ello que su sustitución por otros términos más favorables se considera oportuna, dado que los términos ‘presencial’ y ‘anticipativo’ no solo resultan más fáciles de recordar, sino que además apuntan directamente a los mecanismos de elicitación propios de cada tipo de emoción. Por otro lado, cabe mencionar que Plantinga (2009, págs. 68-72) también diferencia las emociones en función de su duración, proponiendo el uso de los términos ‘local’ y ‘global’ para dar cuenta de las emociones de corta duración (entre las que incluye el sobresalto, la sorpresa, el asco, el júbilo o la excitación) y de duración extendida (entre las que incluye el suspense, la curiosidad, la fascinación y la anticipación), respectivamente. Pero asocia ambos tipos de emociones, a su vez, a segmentos breves y prolongados del metraje, respectivamente, una aclaración poco acertada, que puede llevar al equívoco de considerar que el suspense, por ejemplo, solo puede darse en una secuencia prolongada, cuando no es difícil observar que incluso en pequeños tramos de una escena se pueden originar situaciones de suspense.

Desde un punto de vista fenomenológico, se podría decir que las emociones presenciales se sienten como *percusiones* corporales, produciendo una determinada reacción emocional en el espectador en función del cambio presenciado. Mientras que las emociones anticipativas se sienten como *tensores* corporales, intensificando o disminuyendo los niveles de ansiedad del espectador en función del progreso de la situación.

El espectador se preocupa tanto por conseguir aprehender la historia narrada, como porque el destino de ésta sea de su agrado. Ed Tan (1996) se ha adentrado en la mecánica emocional implicada en este proceso de creación y refutación de hipótesis, proponiendo un modelo de la ‘estructura afectiva’ de la película narrativa tradicional⁹⁷. Para el autor, la trama o *texto base* se presenta como “una serie de eventos que son sucesivamente registrados por el espectador durante el tiempo de visionado de la película” (pág. 197), entendiendo por evento cada uno de los “elementos particulares que constituyen los continuos cambios en el mundo ficcional” (pág. 57). Progresivamente, a medida que la narración se desarrolla, cada evento produce un cambio en la totalidad de la historia y la situación de los personajes dentro de ésta, alterando consecuentemente lo que Tan denomina la *estructura de significado emocional* de la película, de la que depende en cada momento la *respuesta emocional* del espectador. La trama, al estructurar significativamente la información comunicada de la historia, también la estructura afectivamente, organizando la trayectoria emocional del espectador a lo largo del visionado. En palabras de Zumalde (2011, pp. 107-108) “el

⁹⁷ Tan caracteriza el cine narrativo como una “máquina-emocional” marcada por su capacidad de despertar, por encima de todo, una intensa emoción de interés en el espectador, considerando el interés “la mayor emoción experimentada durante el visionado de una película de ficción tradicional” (pág. 121). Toda película se presenta como un reto estético, un reto que en el caso del cine narrativo tradicional es principalmente de carácter ficcional, dirigiéndose el interés del espectador hacia la propia historia narrada, que espera poder aprehender completamente, dominar. El espectador se enfrenta a la película como si de un juego se tratara, bajo la promesa de que será recompensado durante y tras su visionado. En este sentido, para Tan, “el interés depende esencialmente en las promesas de resultados de conocimientos, que están cargados con preocupaciones” (pág. 94). El interés fílmico, por lo tanto, es una emoción que se nutre del resto de respuestas emociones ofrecidas y prometidas por la película, a lo largo del metraje. A mayores gratificaciones ofrecidas y prometidas, mayor interés por parte del espectador.

germen de la emoción discursiva se halla en la propia peripecia, en la capacidad que poseen los personajes, acontecimientos y vericuetos que urde la fábula para desencadenar emoción en el espectador”.

De modo que cada evento, cada acción significativa de un actante presentada por la narración, produce algún tipo de emoción presencial, e instauro, actúa o resuelve una emoción anticipativa⁹⁸. Según el autor, las emociones presenciales y anticipativas están siempre entretreídas. De modo que “un evento que influencia una emoción [anticipativa] de alguna manera u otra siempre trae consigo una emoción [presencial] también, por la simple razón de que dicho evento introduce un importante cambio, que en sí mismo produce una corta respuesta emocional” (Tan, 1996, pág. 200). Y, a la inversa, se puede argumentar que toda emoción presencial incide en alguna medida sobre la intensidad de las emociones anticipativas puestas en juego, en tanto que el cambio de eventos necesariamente acerca o aleja la situación del resultado final deseado, hacia el que se encamina la narración.

Así, por ejemplo, en una película de misterio, un nuevo evento que ayuda a entender la historia produce regocijo en el espectador, y aumenta sus esperanzas de lograr (y disminuyendo el miedo de no lograr) comprender el relato completo; un nuevo evento inesperado produce sorpresa, aumentando o disminuyendo la esperanza de lograr comprender el relato en función del valor del cambio; un nuevo evento que introduce nuevas dudas en la historia produce frustración, aumentando el miedo a no conseguir aprehender la historia completa. Por otro lado, según se desarrollan los acontecimientos para los personajes que nos son simpáticos en, por ejemplo, una película de

⁹⁸ Si bien se consideran acertadas las emociones fásicas mencionadas (alegría, tristeza, sorpresa), en el caso de las emociones tónicas esto solo ocurre con el miedo y la esperanza, que en este trabajo se considerarán emociones tónicas básicas (si bien, en tanto que emociones contrapuestas inversamente proporcionales, se enfatizará la importancia del miedo). El deseo de descartar por no considerarse una emoción *per se*, sino un componente de toda emoción (al igual que la preocupación). Y el interés porque, si bien una emoción, no se considera una emoción tónica básica, sino compleja, que depende de múltiples factores fílmicos más allá de la narración, e incluso ajenos al film, como el contexto de recepción, la inclinación del espectador por la temática de la obra, etc. Por otro lado, se incluye junto al miedo y la esperanza otra emoción tónica básica, la curiosidad, caracterizada por inducir un deseo de resolver una situación de desconocimiento.

aventuras, si un nuevo evento resulta beneficioso para el personaje produce alegría en el espectador, aumentando la esperanza de que la narración llegue a buen término; y si un nuevo evento resulta perjudicial para el personaje, el espectador sentirá tristeza, aumentando su miedo a que la historia no termine como desea. Del mismo modo, el espectador puede sentir emociones presenciales como gratitud e ira hacia aquellos actantes que ayudan y dificultan el progreso deseado del personaje⁹⁹.

Según Tan (1996, pág. 195), “las películas no solo disparan una multitud de emociones, sino que también regulan su intensidad de un momento al siguiente”. La intensidad de las emociones presenciales, en primer lugar, está sujeta al grado de cambio de la situación. No es lo mismo pasar de algo bueno a algo malo, que de algo malo a algo peor, siendo tanto el cambio como la intensidad de la respuesta emocional más drástico en el primer caso. Una película que solo da satisfacciones al espectador (y personaje) resulta tediosa, al igual que una película que solo da decepciones. Por otro lado, la intensidad de muchas emociones presenciales depende de las emociones anticipativas precedentes. El alivio y la satisfacción, por ejemplo, son respuestas breves que son más intensas cuanto más fuertes sean las emociones de miedo o frustración previas. De modo que la intensidad de una emoción presencial no depende únicamente de la expectativa, sino también de la intensidad de la emoción anticipativa que la precede.

Las emociones anticipativas, por su parte, se originan por la incertidumbre de lo que está por venir, por la inversión afectiva implicada en el deseo de llegar a un determinado final. La intensidad de las emociones anticipativas puestas en juego, en un momento dado de la narración, depende de la probabilidad estimada de que el resultado deseado sea alcanzado en el futuro. Para que las emociones anticipativas se intensifiquen, éstas deben prometer, en primer lugar, la posibilidad de estados contrarios. A mayor

⁹⁹ Igualmente, si bien Tan no hace referencia a ello, una narración puede elicitar metaemociones en el espectador como el orgullo y el vergüenza, según sea capaz o no de predecir el porvenir de los acontecimientos creando elaboradas hipótesis que la narración ratifica o anula. O desprecio hacia la propia narración, cuando ésta se considera decepcionante en algún sentido.

dificultad de que se alcance el resultado final deseado, mayor miedo (y menor esperanza); y a mayor dificultad de conseguir completar el puzle puesto ante el espectador, mayor curiosidad. Esto se debe a que las emociones anticipativas se caracterizan por producir en el espectador cierta sensación de ansiedad, una desviación del equilibrio inducida precisamente por los obstáculos con los que el espectador se enfrenta.

A pesar de ello, las emociones anticipativas están gobernadas “tanto por el retorno ya conseguido como por el que se espera conseguir” (Tan, 1996, pág. 118), de modo que la inclinación del espectador a continuar la narración depende en gran medida de su satisfacción con lo que he visto hasta ahora, y de su confianza en que, a pesar de las adversidades, la tensión inducida por las emociones anticipativas tendrá resolución satisfactoria. Como señala Tan (1996, pág. 202), “la promesa de un final cognitiva y afectivamente valioso gobierna la estructura de significado emocional. Incluso cuando la amenaza que se cierne sobre el personaje se hace insoportable, hay al menos indicaciones mínimas de mejora, en relación tanto con el destino del personaje favorito y del cierre de la estructura cognitiva”.

Tan caracteriza la estructura afectiva del cine narrativo tradicional como episódica y unitaria. Es episódica en tanto que la respuesta emocional cambia progresivamente a medida que los acontecimientos de la narración que la producen también cambian, si bien las nuevas emociones elicítadas se ven afectadas por el remanente de las anteriores. Es principalmente el cambio lo que el espectador experimenta, lo que produce una emoción presencial determinada, y cambia el carácter o la intensidad de la emoción anticipativa en juego. La acción se mueve siempre en la dirección del cierre del episodio presente, hacia un resultado que se espera mejore la situación actual.

Por otra parte, la estructura afectiva de toda película se caracteriza por la unidad de la experiencia emocional inducida. Según Tan (1996, pág. 203), en la experiencia del espectador “el rico abanico de emociones presentan una armonía entre sí” e “incluso cuando las emociones son contradictorias, esto es experimentado como una apropiada discrepancia”. Lo que el espectador siente no es miedo a la vez que sorpresa, sino una “combinación integral de ambas”,

una unidad que se debe esencialmente a la “mutua correlación entre ellas” (la satisfacción por la victoria del héroe se acompaña con el placer por la caída del villano), y al “importante sistema de correlaciones a lo largo del tiempo” (las emociones presenciales son en parte responsables de las emociones anticipativas, y a la inversa). Resulta importante subrayar esta condición emocionalmente unitaria del modelo afectivo, dado que el cine hongkonés de acción se caracterizará, precisamente, por ofrecer experiencias emocionales complejas aunque armoniosas a partir de la combinación de diferentes emociones.

La teoría estructuralista de la narración ha distinguido, tradicionalmente, tres estrategias narrativas orientadas a la elicitación de respuestas emocionales fuertes en el lector/espectador, identificadas como suspense, misterio y sorpresa (Sternberg, 1978). Los tres procedimientos manipulan el modo en que la información es expuesta al espectador, jugando con el tiempo narrativo y el punto de vista para incitar la creación de expectativas y la inversión afectiva en ellas. Cada uno de estos procedimientos se caracteriza por producir una respuesta emocional distinta en el espectador, privilegiando algunas emociones anticipativas y valorativas sobre otras, y buscando, en palabras de Tan (1996, pág. 212), “intensificar la emoción al máximo”.

Una obra narrativa produce misterio cuando fomenta la curiosidad del espectador, presentando una historia con una laguna explícitamente indicada (el misterio, foco de la curiosidad del espectador), alrededor de la cual girará el relato hasta rellenarla¹⁰⁰. Una obra desarrolla una estrategia orientada a producir sorpresa cuando fomenta la creación de determinadas hipótesis por parte del espectador, que posteriormente serán rebatidas de golpe por una

¹⁰⁰ El espectador lleva a cabo una intensa inversión afectiva y cognitiva intentando dar respuesta a preguntas del tipo quién-cómo-dónde. “En el caso del procedimiento de misterio, las anticipaciones son más difusas, y el espectador tiene al menos una sospecha que en el proceso todo será revelado. Las expectativas del espectador pueden verse reflejadas en un deseo por descubrir los eslabones perdidos en el resultado final de la narración (¿quién lo hizo?).” (Tan, 1996, pág. 211).

relevación tardía, produciendo una fuerte conmoción en el espectador¹⁰¹. Finalmente, una narración consigue producir suspense cuando se presenta al espectador una serie clara y limitada de posibles resultados futuros, promoviendo su inversión afectiva en algunos de ellos, cuya postergación produce tensión¹⁰². Esta última estrategia resulta importante para los intereses de este trabajo, puesto que el cine de acción emplea estrategias de suspense para emocionar a sus espectadores durante sus escenas más trepidantes, como se expondrá a continuación¹⁰³.

4.2.5. Mecánica de la simpatía: preocupación por los personajes

El espectador se involucra emocionalmente en el devenir de los acontecimientos narrados en función, primordialmente, de su ‘simpatía’ con

¹⁰¹ Hay narraciones que persiguen producir una intensa sorpresa en el espectador, organizando estratégicamente sus materiales para dicho fin. Para ello, la narración fomenta la creación de determinadas hipótesis por parte del espectador, que posteriormente serán rebatidas de golpe por una relevación tardía, produciendo una fuerte conmoción en el espectador. La información inesperada puede forzar la reinterpretación de los materiales previos, invalidando la historia hasta entonces reconstruida por el espectador. O puede alterar drásticamente sus expectativas, invirtiendo los resultados y, por tanto, la valencia o tono hedónico de la respuesta emocional. Por otro lado, según Tan (1996, pág. 211): “La sorpresa, por encima de todo, refuerza la emoción principal, la naturaleza de la cual es determinada por el resultado. De este modo un revés inesperado claramente lleva a una mayor sensación de desilusión que un resultado negado que era más o menos esperado. El resultado sorprendente también es una razón para el regocijo. Lo inesperado *per se* es gratificante.”

¹⁰² El suspense, por lo tanto, se construye esencialmente sobre la esperanza y el miedo, dos emociones anticipativas complementarias cuya intensidad depende de la probabilidad de que un resultado deseado sea o no alcanzado.

¹⁰³ Por otro lado, cabe mencionar que el cine criminal resulta un territorio donde estos procedimientos se implementan asiduamente, incluso podría decirse que paradigmáticamente, variando según el subgénero. Las películas de detectives se basan esencialmente en el procedimiento del misterio para organizar su material, persiguiendo una implicación emocional del espectador donde se privilegia la curiosidad. Los thrillers de suspense, como su propio nombre indica, centran su narración en este procedimiento, solicitando la simpatía por los personajes y sus objetivos, cuya obstaculización produce miedo en el espectador. Y las películas de estafadores utilizan habitualmente la estrategia de la sorpresa para golpear al espectador en su último tramo, descubriendo que él o ella también han sido víctimas del engaño. Resulta habitual, por otro lado, encontrar estos procedimientos de forma combinada o alternada en una misma película. Así, por ejemplo, la mayoría de las películas de detective pasan a lo largo de su metraje del misterio (¿quién lo hizo?) a la sorpresa (¡X lo hizo!) y, en ocasiones, al suspense (¿conseguirá X escapar?).

los personajes. Según Plantinga (2009, pág. 149), “la simpatía por un personaje lleva al espectador a mostrar especial interés en el bienestar del personaje y a desarrollar fuertes preocupaciones sobre los resultados de la historia”. Del mismo modo, Carroll (2008, pág. 178) señala que la simpatía “constituye el mayor cimientto emotivo entre la audiencia y los personajes fílmicos relevantes”. Así pues, si bien a veces complementada por los procesos empáticos-imaginativos, la simpatía es el principal mecanismo por el que los espectadores se involucran en las vivencias de los personajes, preocupándose por el devenir de los acontecimientos narrados.

De modo que la respuesta emocional del espectador a toda narración depende en buena medida de las fortunas de los personajes, y más concretamente de las de aquellos personajes con los que simpatiza, una simpatía que la narración se encarga de establecer y modular. La simpatía es un estado emocional proyectado hacia el exterior, dirigido hacia otras personas, y que se define como la presencia de una inclinación afectiva hacia ellas. La simpatía implica una preocupación por el bienestar del otro o, de forma más general, una actitud positiva hacia él o ella. Impulsa a la acción benevolente y de apoyo hacia aquellos a los que se dirige, imposible de acometer por el espectador cinematográfico. Pero también provoca reacciones viscerales de aflicción cuando los objetos de nuestra simpatía se enfrentan a problemas, y sentimientos de júbilo cuando consiguen mejorar su situación, esenciales en la experiencia fílmica en relación a los personajes.

Se trata de una emoción que a veces se siente directamente, pero que generalmente funciona como cimientto sobre el que se erigen otras, elicítadas por la preocupación que instaura respecto al bienestar de la persona considerada simpática. Son estas emociones *dependientes* de la simpatía las que más interesan desde un punto de vista narrativo. Pero esta dependencia explica la identificación de la simpatía como la emoción principal y fundacional de la relación entre el espectador y el personaje¹⁰⁴. Por lo tanto, antes de

¹⁰⁴ Carroll (2008) explica la primacía de la simpatía por su extensión a lo largo de la narración, como por su condición fundacional del resto de emociones. La simpatía/antipatía con un personaje se establece generalmente desde el principio de la obra (o de su aparición en ella), y una vez asegurada, a no ser que la

reflexionar sobre las emociones narrativas que puede despertar, cabe analizar los mecanismos por los que una narración establece la simpatía con sus personajes.

Tradicionalmente la teoría narrativa ha asumido que el espectador se *identifica* con los protagonistas de una historia en función del modo en que la narración le *posiciona* junto a éstos, es decir, se acopla a ellos espacial y cognitivamente. En resumidas cuentas, se consideraba que el espectador, en tanto que accedía al universo diegético y la historia desde el punto de vista de los protagonistas, y en consecuencia asimilaba sus objetivos y pensamientos, automáticamente establecía una identidad emocional con éstos, haciendo suyos sus deseos y afectos. Una de las principales aportaciones de Murray Smith (1995) al estudio de la involucración con los personajes es precisamente desmentir este supuesto, estableciendo una división de tres niveles dentro de lo que denomina la ‘estructura de la simpatía’ del filme, a saber: reconocimiento, alineamiento y lealtad. El primer nivel, el *reconocimiento* [*recognition*], implica la actividad de construcción del personaje como un agente humano (o humanizado) individual y continuo, lo que conlleva su individualización y caracterización. Se trata de un nivel presentado por el autor simplemente como un prerequisite para la simpatía, pero que no influye en la involucración de los personajes.

narración intencionalmente la neutralice, se mantiene durante todo el metraje posterior. De modo que la simpatía “es el vínculo emocional más persistente que tenemos con respecto a los protagonistas ficcionales” (pág. 179). Por otro lado, la simpatía “provee la óptica emotiva a través de la cual medimos la narración de una punta a la otra” (pág. 179), pues que es la simpatía hacia un personaje lo que da forma a nuestra recepción emocional a las acciones en desarrollo. Cuando nos enfadamos con un personaje por cómo trata al protagonista, y nos alegramos por los éxitos de éste, el enfado y la alegría son emociones subsidiarias de la simpatía, que nacen de este vínculo con el personaje. Y el grado de simpatía hacia un personaje marca la intensidad con la que se sentirán las emociones fundadas en ella, de modo que cuanto más simpatizamos por un personaje más nos enfadaremos cuando algún personaje le trate mal, y más nos alegraremos cuando tenga éxito en sus objetivos. Además, si bien a veces nuestra simpatía por un personaje nos aleja de sus objetivos que éste se ha planteado, al considerarlos erróneos, aun así nuestra respuesta emocional dependerá de nuestra simpatía hacia él, evaluando los acontecimientos en función de lo que consideramos son sus intereses, y no por sus estimaciones subjetivas sobre ellos. En definitiva, “es nuestra simpatía por el personaje lo que nos dispone a considerarlo parte de nuestra red de preocupaciones, y, por lo tanto, a evaluar una injusticia cometida contra él como algo perpetrado contra ‘uno mismo’” (pág. 179).

El segundo nivel, el *alineamiento* [*alignment*], hace referencia al modo en el que la película nos da acceso a las acciones, los pensamientos y los sentimientos de los personajes. Distingue en este sentido dos procesos de alineamiento diferentes. Habla de *acoplamiento espacio-temporal* para hacer referencia al modo en el que la narración sigue al personaje a lo largo del metraje, mostrándonos sus acciones, pudiendo ser más o menos exclusivo, en función del número de personajes cuya actividad se siga independientemente. Y habla de *acceso subjetivo* para hacer referencia al grado de acceso a los estados subjetivos de los personajes, pudiendo situarse la narración entre la opacidad subjetiva y la transparencia. El acoplamiento nos permite ver lo que los personajes hacen, sus acciones, mientras que el acceso nos revela sus deseos, creencias, pensamientos y sentimientos. De modo que el alineamiento es una característica de la película y no de la respuesta del espectador. Una narración puede seguir predominantemente a un personaje, como en *The Graduate* (*El graduado*, 1967) o *8½* (*8½*, 1963), o dispersarse entre varios personajes diferentes, como corre en narraciones en red tipo *The Pink Panther* (*La pantera rosa*, 1963) o *Crash* (*Crash*, 2004). Y resulta importante distinguir entre acoplamiento y acceso subjetivo, puesto que, si bien habitualmente el grado de acceso se corresponde con el grado de acoplamiento, en ocasiones la narración puede seguir a un personaje pero retener su subjetividad, o incluso ofrecer pistas engañosas sobre ésta, como ocurre en películas como *Stage Fright* (*Pánico en la escena*, 1950) o *Chase a Crooked Shadow* (*Sombras acusadoras*, 1958).

Si bien tradicionalmente considerada la causa de la identificación con el personaje, Smith plantea que el alineamiento no asegura el establecimiento de la simpatía hacia éstos. Según el autor, la simpatía no depende del modo en que la película nos acople espaciotemporalmente o nos dote de acceso a la mente del personaje, sino de la evaluación moral que nos invita a hacer de éste. De modo que para Smith la simpatía depende principalmente de la evaluación moral de los personajes, es decir, de la aprobación moral por parte

del espectador de las acciones e intenciones de éstos¹⁰⁵, una idea compartida con otros autores, entre los que destaca Carroll (1996, 2008) y Plantinga (2009). Los protagonistas se ganan nuestra aprobación y, por lo tanto, nuestra simpatía, porque se presentan típicamente como personas con una variedad de virtudes, y es el reconocimiento de estas virtudes lo que precipita en la audiencia el deseo de que consigan sus objetivos y venzan a sus rivales. Los cineastas se aseguran que sus personajes “cumplirán el criterio de merecer nuestra benevolencia porque son moralmente meritorios” (Carroll N. , 2008, pág. 181). Smith (1995) denomina *lealtad* [*allegiance*] a este proceso de aprobación y adhesión moral, considerándolo el tercer y más importante nivel de su ‘estructura de la simpatía’. Así, mientras que el alineamiento está estructurado en la película, la lealtad describe la respuesta emocional del espectador.

Resulta especialmente importante distinguir entre alineamiento y lealtad, dado que tradicionalmente se ha creído que el alineamiento con los personajes llevaba automáticamente a la simpatía con estos. Mientras que una película puede alinear al espectador con uno o más personajes, las lealtades pueden entrar en conflicto con estos. Esto explica la existencia de protagonistas que resultan antipáticos al espectador, como ocurre en *Eye of the Needle* (*El ojo de la aguja*, 1981), protagonizada por un despiadado espía alemán en territorio inglés durante la II Guerra Mundial; o en películas como *Peeping Tom* (*El fotógrafo del pánico*, 1960), *Maniac* (*Maníaco*, 1980) o *Henry: Portrait of a Serial Killer* (*Henry: retrato de un asesino*, 1986), donde el espectador es alineado con asesinos en serie. De modo que una clave de los planteamientos de Smith es que la lealtad y el alineamiento, si bien habitualmente se corresponden, no necesariamente se implican mutuamente.

Del mismo modo, una película puede alentar la lealtad con un personaje pero dispersar el alineamiento entre varios personajes. O dispersar el alineamiento y la lealtad entre varios personajes, como ocurre en muchas

¹⁰⁵ El autor utiliza el término ‘moral’ en lugar de ‘ideológico’ porque, según sus propias palabras, “respecto a los personajes, los juicios ideológicos se expresan como evaluaciones morales” (Smith M. , 1995, pág. 189).

‘películas corales’ o de ‘narrativas en red’, como *Grand Canyon* (*Grand Canyon*, 1991) o *Magnolia* (*Magnolia*, 1999), donde generalmente el espectador se alía más con unos personajes que con otros. Así, la división de la estructura de la simpatía en elementos más pequeños provee una herramienta útil para pensar sobre sus partes, y ofrece una forma de explicar su a veces contradictoria y ambigua naturaleza.

Durante el proceso de visionado, a partir de la información proporcionada por la narración, el espectador evalúa lo que Smith (1995) denomina la ‘*orientación moral*’ de los personajes, aliándose con aquel o aquellos moralmente más virtuosos. Pero se trata de una operación sujeta a varias matizaciones. En primer lugar, se aliará con un personaje y otro en función no de sus virtudes absolutas, sino de la posición que el personaje ocupe dentro de la ‘*estructura moral*’ interna de la obra, donde estos valores son estructurados en posiciones jerárquicas de relativa deseabilidad.

De modo que las narraciones presentan a sus personajes como representantes de “una serie de características moralmente deseables (o al menos preferibles), en relación con otros personajes dentro de la ficción” (Smith M. , 1995, pág. 188). La aprobación moral de un personaje no se lleva a cabo en términos absolutos, sino relativos, aliándose en ocasiones el espectador con personajes que no se consideran inmaculados, pero que se presentan como los menos objetables moralmente. Esto explica que podamos simpatizar con personajes de moralidad censurable, como ocurre con los protagonistas de *Le salaire de la peur* (*El salario del miedo*, 1953).

Cuando uno examina este tipo de obras, se puede apreciar que “el mundo ficcional se ha construido de tal manera que los protagonistas mencionados son los personajes más virtuosos a la vista” (Carroll N. , 2008, pág. 182), y, al enfrentarse a personajes moralmente más reprobables, reciben nuestras simpatías. Además, toda narración puede modular las lealtades del espectador presentando u omitiendo los actos reprochables de sus personajes, lo que explica que el espectador sienta cierta simpatía por el monstruoso Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) en *The Silence of the Lambs* (*El silencio de los corderos*, 1991), que además se presenta como víctima de un

encarcelamiento y tratamiento cruel, susceptible de despertar compasión. La narración también puede eludir las consecuencias de los actos de sus personajes, de modo que en muchas ocasiones “sus efectos en la sociedad cotidiana son omitidos para que los argumentos en su contra nunca afecten a nuestras simpatías” (Carroll N. , 2008, pág. 182), lo que explica en parte que el espectador simpatice con el personaje de Jordan Belfort (Leonardo diCarpio) en *The Wolf of Wall Street* (*El lobo de Wall Street*, 2013). O reducir su importancia, de forma que “son presentados como argumentos corruptos o inexcusablemente estúpidos” (Carroll N. , 2008, pág. 182). Dada la inherente relatividad del proceso, el cineasta tiene a su disposición múltiples recursos para dirigir la evaluación moral del espectador sobre sus personajes.

Por otro lado, no solo los actos del personaje resultan importantes en la lealtad, sino también el ‘fondo moral’ que el espectador percibe en él. Como apunta Plantinga (2010, pág. 42), “la lealtad del espectador puede no ser generada solamente por el juicio moral del espectador de que el personaje se está comportando bien, sino igualmente por la estimación de que él o ella es ‘fundamentalmente bueno’ (signifique lo que signifique eso para el espectador) a pesar de su mal comportamiento temporal, o es tal vez malo en algún aspecto pero recorre un camino de mejora moral”. Cuando Jerry (Tom Cruise) en *Jerry Maguire* (*Jerry Maguire*, 1996) está saliendo con Avery Bishop (Kelly Preston), y generalmente se comporta mal, la audiencia no deja de aliarse con él, a pesar de que en ese momento no les agrada su comportamiento. Y, si bien Rick en *Casablanca* se muestra como una persona cínica, la audiencia sospecha que en lo más profundo de su ser se esconde una persona moralmente apreciable, que eventualmente hará lo correcto, es decir, que tiene una bondad inherente, aunque no flagrante.

También cabe apuntar que el espectador flexibiliza sus principios morales durante el visionado fílmico, de modo que pueden aceptar el “sistema” moral de la película en pro del placer y el entretenimiento, incluso a pesar de que ese sistema entre en conflicto con sus ideas y creencias fuera de la sala cinematográfica. Un espectador puede encontrar placer en la violencia con la que Harry Calahan (Clint Eastwood) persigue, golpea y acaba con Scorpio en *Dirty Harry*, cuando ese mismo espectador podría recriminar dicho

comportamiento en la sociedad en la que vive. Es el sistema moral de la película, y no el del propio espectador, el que distribuye las simpatías, si bien en ocasiones ambos pueden entrar en conflicto. De este modo, toda narración se construye teniendo en mente un 'sistema de valores' ideal o 'co-texto', que Smith (1995, pág. 195) define como el "conjunto de valores, creencias y demás que forman el telón de fondo de los eventos de la narración", es decir, "el contexto dentro del texto". De modo que cada texto denota un 'co-texto', que no es el contexto en el que es recibido, sino el contexto para el que fue creado y en el que se espera sea recibida (y evaluada, y respondida) la película, para funcionar según las intenciones de sus autores.

En el caso de las obras contemporáneas producidas en el mismo espacio cultural que el espectador, el co-texto es habitualmente invisible, en tanto que se adecúa a los valores del mundo social en el que vive el espectador. Pero no resulta difícil encontrar obras que, por el paso del tiempo o por su recepción transcultural, pueden chocar al espectador, hacer evidente un 'co-texto' con el que se espera que el espectador evalúe a los personajes, y que no coincide con el sistema de valores del espectador. Smith pone el ejemplo de *The Birth of a Nation* como ejemplo de un co-texto de valores que chocan con los nuestros, donde la amabilidad de Austin Stoneman hacia los personajes negros es asumida por la película como cargada negativamente, del mismo modo que el comportamiento paternalista de la familia Cameron hacia sus sirvientes negros es aprobado por el co-texto de la película (en el mejor de los casos, según el co-texto de valores de la película, Stoneman es moralmente débil; en el peor de los casos, moralmente corrupto, el 'malvado' dentro del sistema moral del texto). El co-texto de una película resultará importante, por lo tanto, a la hora de analizar la recepción croscultural de una película, así como su posible vocación transnacional.

También cabe señalar que la palabra 'evaluación' moral sugiere que el espectador lleva a cabo un juicio consciente y racional de la orientación moral de las acciones y objetivos del personaje. Es por ello que Plantinga (2010, págs. 48-49) propone la conveniencia de usar términos como 'aprobación' y 'desaprobación', que capturan la naturaleza habitualmente automática e inconsciente del proceso. La aprobación moral de un personaje se puede

considerar, siguiendo los postulados de la corriente ‘intuicionista’ de la filosofía y psicología moral, como el resultado de una intuición afectiva o somática, antes que una deliberación consciente y elaborada. De modo que muchos de los juicios morales que realizamos están basados en factores que no son morales o éticos *per se*: no solo tendemos a aceptar opiniones y juicios de personas que consideramos afines, o a juzgar más favorablemente a la gente que nos agrada que a la que no nos agrada, sino que además nuestros juicios morales están dominados por el efecto de *emociones básicas* (como el asco) y *heurísticos morales* (como el tabú social al incesto) que, automatizados, funcionan como *marcadores somáticos* de lo moralmente aceptable o rechazable, distorsionando el juicio moral racional. Además, el modo en que la información nos es presentada (orden, encuadre, primado) también influye en nuestra evaluación moral de ésta. Esto lleva al cine a convertirse en una herramienta ideal tanto para la manipulación de nuestros juicios morales intuitivos, como su posterior cuestionamiento.

Finalmente, en lo que a la evaluación moral de los personajes se refiere, la lealtad se erige a partir de la acumulación de juicios positivos o aprobaciones morales respecto a un personaje. Este factor acumulativo resulta relevante, dado que los personajes con los que el espectador se alía no siempre se comportan de un modo que ésta aprobaría, sin perder por ello su lealtad. La lealtad es una relación psicológica profunda y estable, que se construye a lo largo del tiempo, y que por ello puede pasar por alto carencias y acciones rechazables de los personajes, hasta cierto punto. Implica, como apunta Plantinga (2010, pág. 42), un cierto grado de benevolencia hacia el personaje, dado que la disposición benevolente del espectador hacia un personaje puede sobrevivir pérdidas momentáneas de compasión o ráfagas episódicas de desaprobación y desagrado del personaje.

De modo que un espectador puede desaprobar en un momento dado las acciones de un personaje con el que se alía, como cuando en *Unforgiven* (Clint Eastwood, 1992), tras conseguir que simpaticemos con su protagonista (introduciendo personajes de comportamiento moralmente más censurable; invitándonos a admirar sus esfuerzos por redimirse, su fuerza de voluntad y su habilidad con las armas; etc.), la narración se desarrolla de tal manera que se

espera que el espectador se distancie gradualmente de algunos de los objetivos, y desapruebe algunas de sus acciones, a medida que su loable empresa inicial vira hacia la venganza personal.

La simpatía con un personaje no implica sintonizar con sus objetivos y actos en todo momento, una situación que se podría identificar con el término ‘*adhesión*’¹⁰⁶. La lealtad simpatía implica una preocupación por el bienestar del personaje, mientras que la adhesión implica una preocupación porque éste alcance el objetivo que se ha propuesto. De este modo, el espectador, en algunas circunstancias puede adherirse a un personaje y aun así no simpatizar con él, y en otras simpatizar con él pero no adherirse a sus objetivos. Este último caso es habitual cuando el espectador dispone de más información sobre la historia que el personaje con el que simpatiza, encontrándose en una situación privilegiada para evaluar la conveniencia de sus objetivos. Una situación habitual, por ejemplo, en muchas comedias románticas, cuando uno de los personajes persigue temporalmente a la persona equivocada, por muy adecuada que le pueda parecer.

En *The Shop Around the Corner* (*El bazar de las sorpresas*, Ernst Lubitsch, 1940), por ejemplo, el amor epistolar de dos protagonistas que trabajan codo con codo en una tienda sin sospecharlo lleva al espectador a desear la futura unión romántica, en contra de los objetivos concretos de cada uno de ellos. Por otro lado, la diferente implicación emocional de personaje y espectador en los acontecimientos de la historia puede llevar al primero a tomar decisiones, y por lo tanto plantear objetivos, con los que el espectador no concuerda. Ocurre,

¹⁰⁶ Plantinga (2009, pág. 107) plantea, en este sentido, que se debe establecer una diferencia entre alianza y simpatía, si bien concibe ambos términos de forma inversa a la planteada en estas líneas, entendiendo la alianza como una preocupación por el personaje, y la simpatía como una preocupación por las preocupaciones de éste. Aquí se considera más conveniente, en primer lugar, utilizar el término ‘simpatía’ para dar cuenta de la relación de preocupación por el bienestar del personaje, dado que el término ‘alianza’ expresa coloquialmente una mayor afinidad hacia los objetivos concretos de otra persona, aludiendo a un pacto o acuerdo entre dos partes respecto a unas metas comunes, mientras que el término ‘simpatía’ insinúa una cierta inclinación afectiva o preocupación por otra persona, de forma general. Y en segundo lugar, utilizar el término ‘adhesión’ en lugar de ‘alianza’ (o ‘solidaridad’, igualmente válido), porque a diferencia de estos no ha usado por otros autores y, por lo tanto, no está connotado, evitando así alterar el significado con los que originalmente estos autores han dotado a los términos.

por ejemplo, en *500 days of Summer* ((500) *Días juntos*, Marc Webb, 2009), donde un protagonista locamente enamorado se empeña por recuperar el amor de la que por un corto periodo de tiempo ha sido su fría pareja, un proyecto al que el espectador es incapaz de adherirse, al igual que sus amigos dentro de la ficción, convencidos de la necesidad de que el personaje “pase página”. De modo que, más allá de las simpatías que los personajes despierten, el espectador puede sintonizar más o menos con sus planes y objetivos. Y el grado de adhesión del espectador con el personaje simpático marcará en buena medida el grado de congruencia emocional entre ellos, dada la convergencia de sus preocupaciones respecto a los acontecimientos venideros.

Hay que indicar que Smith pide al concepto de lealtad que haga demasiado trabajo, y puede que resulte útil que se reconozcan otras formas en que el espectador puede simpatizar con los personajes. Si bien la evaluación moral de los personajes resulta relevante en el proceso de creación de simpatías y antipatías por parte del espectador, existen otros factores que intervienen. Si bien el autor presta poca atención a los efectos de la caracterización (*reconocimiento*) sobre la simpatía, cabe mencionar que las diferentes características físicas (aspecto), psicológicas (personalidad) y sociales (identidad) de los personajes también participan en el establecimiento de las simpatías por parte del espectador. En este sentido, cabe mencionar factores como la similitud con el espectador, afectos asociados a su tipificación, su atractivo físico, una personalidad afable y/o apreciable, una situación personal desdichada, unos conocimientos y/o habilidades elogiabiles, o la capacidad de hacernos reír. A lo que cabe añadir las posibles simpatías hacia los actores que encarnan a los personajes, así como las simpatías hacia esos mismos personajes heredadas de anteriores visionados, y otras obras donde aparecen.

En este sentido, Plantinga señala que “debemos considerar la simpatía como más flexible y proteica que la lealtad, y su causalidad más difusa e impredecible” (2010, pág. 41), y propone el agrado (*‘liking’*) y la compasión

(‘*sympathy*’)¹⁰⁷ como factores susceptibles de producir una actitud “pro-social” hacia los personajes (2010, págs. 38-39). A lo que cabría añadir la admiración, tan importante en el cine de acción, y que no solo está asociada a la evaluación moral, sino también a la evaluación de otras características de la persona, como la personalidad (su fuerza de voluntad imparable, por ejemplo), la habilidad (su rapidez a la hora de desenfundar, su ingenio a la hora de contestar) o el conocimiento (su capacidad para encontrar soluciones a problemas).

Así pues, además de la aprobación continuada de los actos y objetos del personaje, el agrado, la compasión y la admiración también resultan factores importantes en el establecimiento de la simpatía con el personaje. En *La lista de Schindler*, los judíos que sufren a manos de los Nazis no reciben nuestra simpatía por su comportamiento moral, sino porque el espectador percibe que claramente sufren, están en peligro, y son tratados injustamente, induciendo su compasión. Personajes que no destacan por la moralidad de sus actos e intenciones, ni siquiera en comparación con el resto de personajes de la obra, pero aun así nos resultan divertidos o atractivos, en ocasiones reciben nuestra simpatía a lo largo de la narración, como ocurre con Royal Tenenbaum en *The Royal Tenenbaums* (*Los Tenenbaums: Una familia de genios*, Wes Anderson, 2001), o con Sidney Bruhl desde el comienzo de *Deathtrap* (*La trampa de la muerte*, Sidney Lumet, 1982).

Por otro lado, podemos tener compasión por un personaje, pero que no nos guste particularmente, como por ejemplo Larry Gopnik (Michael Stuhlbarg) en *A Serious Man* (*Un tipo serio*, Joel Coen y Ethan Coen, 2009), un profesor desaliñado de mediana edad que probablemente poco agrade al espectador, que hace frente a sus problemas con pasividad y confusión, pero aun así

¹⁰⁷ Basta atender a la definición de ‘*sympathy*’ que utiliza para comprender que el autor está haciendo referencia a lo que en castellano se denomina ‘compasión’. Según Plantinga (2010, pág. 41), la simpatía “no se concede al comportamiento moral bueno, sino a aquellos que necesitan afecto y preocupación”, de modo que se la ofrecemos a los personajes “cuando creemos que están en peligro y deben ser protegidos, cuando sufren y se muestran afligidos, o cuando creemos que alguien ha sido tratado injustamente”. Más adelante apunta que la ‘*sympathy*’ “es provocada por el trato injusto percibido, la necesidad de protección, y factores no-morales similares” (pág. 42).

produce compasión por una serie de eventos desagradables: su mujer se enamora de su mejor amigo, pidiendo el divorcio; es sobornado y amenazado por un estudiante y su padre; sus hijos no se dan cuenta de que es una persona con sus propias necesidades. Y el espectador puede sentir simultáneamente oposición y agrado por un villano fascinante, como Hannibal Lecter en *The Silence of the Lambs* o el Joker en *The Dark Knight* (*El caballero oscuro*, Christopher Nolan, 2008). Resulta indiscutible, por lo tanto, que los personajes que nos producen sensaciones y emociones positivas tienen una gran tendencia a que simpatizamos con ellos, más allá de su evaluación moral. Además de sus efectos *per se*, estas características influyen a su vez sobre la evaluación moral del personaje, especialmente sobre su ‘fondo moral’, explicable por factores como el *efecto halo*¹⁰⁸.

A pesar de que el trabajo de Smith y los teóricos cognitivistas ha planteado y privilegiado la evaluación moral de los personajes como factor determinante en el establecimiento de las simpatías del espectador, el alineamiento sigue siendo relevante en la ‘estructura de la simpatía’, movilizando factores de cierta relevancia, directa o indirectamente. El propio Smith (1995, pág. 223) admite, por un lado, que “un alineamiento sostenido puede darnos una imagen desarrollada de las motivaciones así como de las acciones de un personaje, el detalle de los cuales pueden servir para exonerar acciones que, vistas en aislamiento de esta imagen más grande, pueden ser fáciles de condenar”. Al saber más de los personajes y el contexto en el que se inscriben sus acciones, estamos más preparados para comprenderlos y, en consecuencia, ser comprensibles con ellos. Por otro lado, la simpatía es una

¹⁰⁸ El ‘efecto halo’ se refiere a un sesgo cognitivo por el cual la percepción de un rasgo particular es influenciada por la percepción de rasgos anteriores en una secuencia de interpretaciones. Edward Thorndike acuñó el término “efecto halo” y fue el primero en demostrarlo con evidencia empírica, describiéndolo como “el error constante en la calificación psicológica”. Se ha encontrado que el atractivo físico es la variable que más evoca el efecto halo. El atractivo físico da a las personas una información medible sobre el efecto halo, y son algunas características del atractivo físico las que mejor evocan este efecto. El efecto halo está involucrado en la ‘teoría de la personalidad implícita’ de Harold Kelly, según la cual los primeros rasgos que reconocemos en los demás influyen en nuestra percepción de posteriores interpretaciones a causa de nuestras expectativas. Las personas atractivas son a menudo juzgadas por tener una personalidad más deseable y más habilidades que una persona de apariencia promedio.

emoción que se nutre de la acumulación de sensaciones agradables en el observador causadas por el objeto de su simpatía. De modo que el seguimiento continuado de un personaje ofrece la posibilidad de que el espectador contemple un mayor número de escenas donde éste resulte admirable, divertido, atractivo o digno de compasión, exponiéndole a un mayor número de sensaciones agradables susceptibles de intensificar la inclinación afectiva hacia éste. Un mayor alineamiento, y especialmente un mayor acceso subjetivo, resulta un prerrequisito para que se establezca una relación de empatía con el personaje, lo que conlleva una mayor sintonía emocional entre ambos, en sí otro factor tendente a producir una inclinación afectiva con él. Finalmente, se ha demostrado que, por efecto de la mera exposición, la familiaridad de una persona actúa positivamente sobre la simpatía que ésta pueda producir, aumentando el agrado que produce¹⁰⁹. De modo que el alineamiento con un personaje, si bien menos determinante de lo que comúnmente se cree, puede tener consecuencias directas sobre la simpatía que éste despierte en el espectador.

El espectador, por lo tanto, simpatiza en diferente grado con los personajes de una misma película. La simpatía es placentera *per se*, y se establece en función de factores como el agrado que produce el personaje, la admiración y compasión que despierta, la comprensión de sus objetivos y motivaciones, la sintonía afectiva entre ambos, y, especialmente, la aprobación

¹⁰⁹ Sustener el alineamiento con un personaje, produce un efecto de familiarización con éste, y la familiarización conlleva preferencia. En este sentido, R. B. Zajonc descubrió lo que denomina “efecto de mera exposición”, por el cual la gente acaba por preferir, por ejemplo, algunos polígonos más que otros simplemente porque los han visto mucho. Un descubrimiento que explica, en parte, nuestra inclinación a simpatizar más con las personas que conocemos que las desconocidas. También secunda la afirmación habitual de Alfred Hitchcock de que la audiencia prefiere a las estrellas porque les son familiares. Si las personajes pueden preferir ciertos polígonos más que otros por mera exposición, no es difícil concebir que respondan con mayor simpatía hacia estrellas que conocen que hacia actores desconocidos, o personajes que han visto más que personajes poco presentados. Además, conocer mejor a los personajes ayuda a tomar su punto de vista, entender mejor sus motivaciones. Desde luego, el alineamiento con un personaje nos lleva a conocerle mejor, dotándolo de cierta familiaridad, pudiendo incrementar la simpatía del espectador hacia él. Lo que Wayne Booth (1961, pp. 245-246) denomina ‘vista interna sostenida’, es decir, un ‘alineamiento sostenido’ puede llevar a un tipo de “simpatía privilegiada” [*insider's sympathy*] con el personaje y sus aliados, y antipatía hacia los otros personajes presentados como ‘fuera’ del grupo. Según Booth, este proceso funciona de forma independiente a los juicios morales que el espectador lleva a cabo respecto al personaje.

moral de sus actos y objetivos. El más importante es, indudablemente, la aprobación moral de los personajes, que en los casos en los que es sostenida lleva a que se establezca lo que Smith denomina *lealtad* con el personaje, una forma de intensa simpatía por la que el espectador se adhiere a los objetivos, intereses y al bienestar del personaje con el que se alía. A partir del término *lealtad*, Plantinga (2009, pág. 107) propone los términos adicionales de *indiferencia* y *oposición*, para dar cuenta de los casos en que el espectador no establece lealtad con un personaje, o directamente discrepa con él.

Finalmente, Smith (1995, pág. 207) distingue entre dos modos de estructurar moralmente una narración: aquellas que presentan una ‘estructura moral maniquea’, donde se articula una sencilla y polarizada oposición entre el bien y el mal (heredero del modo melodramático, y habitual en géneros como el thriller o la película de acción y aventuras), y la ‘estructura moral graduada’, caracterizada por un espectro de graduaciones morales, en lugar de una oposición binaria de valores¹¹⁰. El cine de acción generalmente presenta una estructura moral maniquea. Muchas películas nos invitan a crear lealtades y oposiciones claras. Así, en las películas de superhéroes, se crean fuertes lealtades con Superman, Batman o Spiderman, y a la vez intensas oposiciones con supervillanos como Lex Luthor, el Joker y el Duende Verde. Como apunta Plantinga (2010, pág. 35), una vez establecidas unas lealtades fuertes con los personajes, éstas se mantienen firmes, “se hacen automáticas y se alteran

¹¹⁰ Las estructuras morales graduadas elicitán simpatías y antipatías más ambiguas y conflictivas. Es el caso de las narraciones en red, según Plantinga (2010, pág. 35), como *The Rules of the Game* (1939), *Nashville* (1975), *Magnolia* (1997) o *Crash* (2004), donde al espectador se le presentan un abanico de personajes por los que siente diferentes grados de simpatía/antipatía, resultando el encuentro entre ellos un ‘conflicto de intereses’. Podríamos denominar este tipo de ficciones con el término narración conflictiva o distribuida. Otro ejemplo es *El puente de Remagen* (John Guillermin, 1969), donde se nos presenta el enfrentamiento entre una compañía del ejército estadounidense-aliado (con la que históricamente simpatizamos) y otra del ejército alemán-nazi, pero de tal manera que podemos simpatizar con los que lideran ambas compañías, en buena medida porque son presentados como “víctimas” de sus superiores. A veces el conflicto de intereses no se produce entre diferentes personajes, sino con un mismo personaje. De modo que en muchas películas es el gradual cambio de la alianzas lo que llama nuestra atención, como cuando el espectador desea desesperadamente que Rick (Humphrey Bogart) en *Casablanca* (1942) demuestre con su comportamiento que es el partisano heroico que esperamos que sea, o cuando los actos brutales de Will Munny en el último tercio de *Unforgiven* (1994) complican nuestra alianza con él.

únicamente por un cambio dramático de los eventos”. Los personajes malos pueden a veces reformarse y los personajes defectuosos mejorar ocasionalmente, pero los personajes buenos, cuando caen, casi siempre consiguen volver a ponerse en pie triunfalmente. Además, la estructura maniquea desarrolla lo que Carroll (2008, pág. 183) denomina estrategia de la *‘solidaridad’*, que presenta como “la compleja relación emocional de simpatía-por-el-protagonista *más* antipatía-por-el-antagonista”. Dado que una estructura maniquea alía irrevocablemente al espectador con un personaje protagonista, que recibe todas sus simpatías, y lo enfrenta a un personaje antagonista, que despierta su más profunda antipatía, cada vez que el relato avance en la dirección deseada el espectador sentirá un doble regocijo, estableciéndose una solidaridad con el primero susceptible de fuertes reacciones emocionales.

4.2.6. Estrategias emocionales en el cine de acción: la agitación cinematográfica

Del modo en que espectáculo y narración generalmente son enfrentados en los discursos críticos como orientaciones opuestas, podría parecer imposible que las escenas de acción elicitasen emociones narrativas, en sí sujetas al desarrollo narrativo de la película. Se trata de una dicotomía que no deja de tener parte de razón, en tanto que el tiempo dedicado al espectáculo es tiempo generalmente restado al desarrollo de nuevos conflictos y matices temáticos. Pero que, en sus formulaciones más excesivas y excluyentes, distorsiona la realidad, negando toda posibilidad a que escenas de orientación espectacular puedan participar en el desarrollo narrativo de la historia, como en muchas ocasiones ocurre.

En este sentido, según Richard Maltby (2003), las películas de Hollywood ofrecen a la vez materiales narrativos y espectaculares como elementos cruciales y placenteros de sus obras, manteniéndose una tensión esencial entre ambos elementos a lo largo de la obra, que se desarrolla como una serie de pequeñas victorias de una lógica sobre la otra. Las comedias, con sus gags, y los musicales, con sus números de canto y baile, sirven como ejemplos de géneros

orientados al espectáculo. Pero también dramas y thrillers eróticos, como *Nine 1/2 Weeks* (*Nueve semanas y media*, Adrian Lyne, 1986) o *Basic Instinct* (*Instinto básico*, Paul Verhoeven, 1992). Y el cine de terror o el cine de acción.

Siguiendo a Bordwell, Staiger y Thompson (1997), generalmente se entiende que el estilo clásico funciona de acuerdo a una economía temporal estricta y una linealidad causal rigurosa, por las que se elimina lo irrelevante para centrar la atención en las partes dramáticamente importantes, siguiendo una cadena estricta de causas y efectos que hacen avanzar la historia, y su reconstrucción. Pero en las escenas de acción estos principios parecen estar fuera de lugar. Si bien integradas en una narración que funciona como marco temático, que las precipita y dota de sentido, las escenas de acción se presentan con una clara orientación espectacular. Pero no por ello dejan de ofrecer contenido narrativamente significativo.

Se trata de escenas que, a diferencia de lo habitual en el cine clásico, se caracterizan por un exceso de información, que se inserta precisamente entre la causa y el efecto, ensanchando el conflicto dramático en desarrollo, en lugar de condensarlo o eludirlo. De modo que el conflicto en desarrollo se extiende en forma de una sucesión de pequeños episodios conflictivos, cuyo resultado final bien podría adelantarse, pero que el cine de acción prefiere estirar, retardando su conclusión. Un retardo que la película compensa mediante materiales espectaculares, gratificantes *per se*, pero también mediante un desarrollo narrativo susceptible de elicitar diferentes emociones, determinadas precisamente por la sucesión de cambios o pequeños episodios conflictivos insertados, y por el propio efecto de retardar el resultado final.

De este modo, las escenas de acción mezclan narración y espectáculo en lo que podría llamarse 'espectáculo narrativo'. Se trata de pasajes que no paran el avance de la historia, como ocurre con muchos números musicales, pero donde buena parte de la información presentada no es indispensable, siendo compensada esta falta de eficiencia informativa por sus gratificaciones como espectáculo. Es su cualidad espectacular la que explica que se acepten –al

menos en buena parte— algunas de las incongruencias o inverosimilitudes que plantean¹¹¹. Es decir, son escenas donde la lógica realista de la narración no predomina, donde los personajes no actúan siguiendo una lógica realista sino una lógica puramente compositiva, efectiva, orientada a amplificar el efecto.

Del mismo modo, es su cualidad narrativa lo que explica que se pueda extraer de ellas información narrativamente relevante (desde cuestiones de caracterización de los personajes y los conflictos, a información relacionada con el avance de dichos conflictos), y se eliciten en ellas emociones narrativas como el suspense. Y es que, a pesar de estar repletas de estímulos sensoriales, éstos por sí solos no explican la peculiar experiencia del espectador de una escena de acción. Basta pensar en algunas secuencias de montaje, escenas de destrucción o videoclips musicales, para concluir que no toda escena rápida y agitada es excitante. De hecho, el bombardeo con fuertes sonidos e imágenes puede resultar tedioso. En el caso de las escenas de acción, al menos en aquellas en las que la acción desplegada se articula de una forma narrativamente eficaz, la excitación se debe en gran medida a la característica orientación teleológica de sus contenidos, dirigidos hacia una solución, hacia una resolución del conflicto narrativo en desarrollo.

Hanich (2012) ha propuesto cinco estrategias estéticas habituales en las escenas de ‘espectáculo narrativo’ del cine de terror. Entre ellas destaca dos tipos de emociones que considera subcategorías del suspense. En primer lugar, lo que denomina ‘temor cinematográfico’ (*cinematic dread*), una estrategia estética altamente convencional en el cine de terror, cuya escena paradigmática presenta a un personaje vulnerable adentrándose silenciosa y lentamente en una habitación a oscuras que esconde una amenaza, cuanto menos parcialmente desconocido para el personaje y el espectador, si bien esperado. El autor plantea el temor como un tipo de miedo anticipatorio en el que el espectador siente a la vez miedo por el personaje y por sí mismo, al anticipar

¹¹¹ En este sentido, Jeffrey Sconce (1993, p. 113) mantiene que los fans del cine de terror no esperan narrativas convincentes, sino “episodios de espectáculo puntuados por breves vínculos narrativos”, funcionando la narración en el cine de terror como un marco en el que se integran las atracciones centrales del género: los episodios de intensa excitación.

un evento (la aparición del monstruo) que no solo pone en peligro la integridad del personaje por el que simpatiza, sino que promete venir acompañado de un sobresalto y/o una imagen espeluznante para el propio espectador.

En segundo lugar, Hanich propone la estrategia del ‘terror cinemático’ (*cinematic terror*), cuya escena paradigmática es la de un personaje vulnerable y extremadamente asustado que escapa de algún monstruo que le persigue amenazante, estando cada vez más cerca de alcanzarlo. A diferencia de las escenas de temor, en el terror tanto el espectador como el personaje conocen la naturaleza de la amenaza, resultando un tipo de miedo anticipatorio en el que el espectador siente a la vez miedo por el porvenir del personaje y horror ante las imágenes espeluznantes del monstruo que se aproxima amenazante. Como se puede comprobar, tanto el temor como el terror se construyen principalmente sobre el suspense, que en el caso del temor resulta de una doble preocupación (el bienestar del personaje y del propio espectador), mientras que en el caso del terror se ve aderezado con otra emoción con la que se combina durante la escena, como es el horror. Se trata de una propuesta interesante, susceptible de ser extendida a otros géneros cinematográficos populares, como el cine de acción.

Siguiendo la línea de trabajo planteada por Hanich, en este trabajo se propone que el cine de acción también se caracteriza por organizar sus materiales característicos mediante diferentes estrategias estéticas. Entre ellas se propone la estrategia de la ‘agitación cinemática’, caracterizada por la presentación estructurada de materiales orientados a provocar, de forma combinada, suspense y asombro en el espectador. La escena paradigmática es un resolutivo combate cuerpo a cuerpo entre personajes. Siguiendo su desarrollo, el espectador siente miedo por el devenir de los acontecimientos, articulado en forma de suspense ante la duda de si el personaje con el que simpatiza conseguirá superar los obstáculos y contrincantes, o será superado por ellos. Cada pasaje de entre los que se divide la secuencia termina, sin romper con la tensión del suspense, elicitando la alegría o la decepción del espectador, en función del resultado positivo o negativo de éste para el personaje.

A la vez, cada nueva acción de los personajes enfrentados, en el caso de resultar inesperada, es susceptible de provocar la sorpresa del espectador, impresionado ante la capacidad resolutive de estos. Finalmente, esta sorpresa narrativa se verá intensificada en el caso de que dicha acción espectacular sea capaz de despertar el asombro del espectador desde el punto de vista de su creación, sea por la habilidad de los actores que la ejecutan y/o la creatividad de los cineastas que la idean. De modo que la ‘agitación cinemática’ se caracteriza por la combinación de emociones narrativas como el suspense y la sorpresa, y en segundo lugar la alegría y la tristeza, además de emociones artefactuales como el asombro, produciendo una experiencia emocional intensamente agitada desde un punto de vista tensional y cinestésico. Estrategia habitual en buena parte del cine de acción, donde destacan las obras hongkonesas.

Entre las emociones narrativas, la sorpresa no solo es una de las más potentes, sino también de las más habituales. Si cada nuevo cambio generalmente es susceptible de producir una pequeña gratificación o aflicción en el espectador, en función de su repercusión sobre sus preocupaciones, se podría argumentar cada nuevo evento significativo generalmente también es susceptible de producir una pequeña sorpresa, dada la improbabilidad de que el espectador haya imaginado que los eventos se desarrollarían exactamente de ese modo. Las películas están llenas de sorpresas. Y es que, dado que “las expectativas son por regla no muy específicas, tomando habitualmente la forma de anticipaciones difusas”, no es difícil comprobar que “ningún evento demuestra ser exactamente lo que uno esperaba” (Tan, 1996, pág. 210).

En algunas ocasiones el futuro de la narración está abierto, de modo que si bien el espectador especula sobre sus posibles líneas de desarrollo, las posibilidades son tan amplias que resulta casi imposible que el desarrollo venidero sea previsto. En otras ocasiones el espectador espera unos resultados determinados, pero es difícil adivinar cómo se van a alcanzar concretamente. De modo que el resultado final es siempre sorprendente. Según Tan (1996, pág. 200), “cualquier evento que no se adhiere a las expectativas produce una sensación de sorpresa” y, dado que “muchas expectativas son altamente no

específicas, es obvio que muchos, si no casi todos los eventos, llevan a al menos varias pequeñas sorpresas”.

Además, estas sorpresas narrativas se ven intensificadas por emociones artefactuales equivalentes, como el asombro (una forma de sorpresa) ante la creatividad de los cineastas para idear y organizar una escena, la habilidad de los actores a la hora de ejecutarla, o la inversión técnica realizada para el despliegue de efectos visuales implicados en su materialización. De modo que cada nuevo evento en las escenas de acción es susceptible de producir de forma combinada una sorpresa narrativa y artefactual.

El suspense, por su parte, es una emoción más compleja, si bien privilegiada en los estudios narratológicos. Según diferentes autores, el suspense se construye sobre la duda respecto a acontecimientos venideros, surgiendo “de un estado de incertidumbre ansiosa sobre lo que va a ocurrir a continuación” (Allen, 2003, pág. 163). A diferencia del misterio, que también se articula sobre la incertidumbre, Carroll (1996, pág. 75) plantea que el suspense surge de la preocupación por eventos venideros estructurados en forma de dos alternativas claramente opuestas en su naturaleza, y por lo tanto en su deseabilidad y probabilidad¹¹². Propuesta similar a la de Xavier Pérez (1998, p. 6), que define el suspense como “el proceso narrativo mediante el cual se exagera la duración de un segmento de film que comprende desde el anuncio de un desenlace inminente entre dos alternativas opuestas hasta su materialización”.

Que los dos resultados sean opuestos por naturaleza quiere decir que son excluyentes entre sí, pudiendo alcanzar la narración solo una de las dos

¹¹² En cambio, el misterio no solo se orienta hacia eventos del pasado, sino que la incertidumbre puede afectar a múltiples posibles resultados, no necesariamente excluyentes entre sí (siento *Asesinato en el Orient Express* un ejemplo paradigmático de esta multiplicidad y no exclusividad). En este sentido, Cupchik (1996, pág. 189) señala que el suspense surge del proceso de realizar *predicciones* respecto a eventos futuros (mientras que el misterio surge del proceso de *comprender* los eventos en desarrollo). Aun así, no resulta complicado comprobar cómo misterio y suspense pueden mezclarse, dado que en toda película de misterio se establece al menos una pequeña estructura de suspense (¿conseguirá el detective descubrir al asesino?), intensificada en muchas ocasiones mediante recursos como el *deadline* (¿conseguirá descubrirlo antes de llegar al destino?).

opciones. Esto implica que en todo momento la probabilidad de que se alcance una opción es inversamente proporcional a la probabilidad de que se alcance la otra. Además, para que el suspense se implante el espectador debe involucrarse afectivamente con los dos posibles resultados, deseando la consecución de uno de ellos y, necesariamente, el fracaso de la otra. Es esta inversión afectiva la que convierte la dilación del resultado final en una demora enfática, por la cual el espectador es, según Xavier Pérez (1998, p. 6), “víctima de la imposición de un tiempo excesivo”. De modo que el espectador,

atrapado en la condena de su saber [...], se ve inmerso en una experiencia de la duración donde el film no avanza para satisfacer las preguntas, sino que vuelve una y otra vez sobre el mismo núcleo dramático, remarcando lo que ya se sabe [...] como condición fundamental para suspender (y a menudo se diría que hasta el infinito) el desenlace esperado” (Pérez, 1998, p. 5)

Si bien una condición necesaria, este horizonte estructurado de resultados posibles no es suficiente para que surja el suspense. Carroll (1996, pág. 101) plantea que el suspense aparece cuando los posibles resultados de la situación planteada son tales que el resultado deseado es el resultado menos probable (o, al menos, solo igual de probable que el resultado indeseado). Es decir, el suspense depende de que los resultados alternativos se estructuren en términos de deseable/improbable contra indeseable/probable. En este sentido, el suspense “se nutre del miedo”¹¹³ (Zillmann, 1996, pág. 203), creándose a través de la sugerencia de resultados negativos. Y no depende del resultado final, sino que es “una función de la estructura de la pregunta narrativa tal y

¹¹³ Diferentes autores apuntan que el suspense se construye sobre el miedo y la esperanza. Por ejemplo, Sternberg (1978, pág. 65) apunta que el suspense “deriva de una carencia de información deseada concerniente a los resultados de un conflicto que va a tener lugar en el futuro narrativo, una carencia que implica el choque de la esperanza y el miedo”. Los psicólogos Ortony, Clore y Collins (1988) plantean que el suspense “implica una emoción de esperanza y una emoción de miedo a la par que un estado cognitivo de incertidumbre” (p. 131). Tenemos esperanza en el resultado deseado (si bien improbable), y sentimos miedo ante el resultado indeseado (si bien probable). En cualquier caso, como apunta Zillmann (1996, pág. 202), “la separación conceptual entre esperanza y miedo parece no tener sentido, puesto que los dos conceptos parecen constituir dos formas alternativas de describir un mismo fenómeno de aprehensión respecto a un resultado”.

como es planteada por factores previos en la película” (1996, pág. 101), acompañando el desarrollo de la escena hasta que uno de los resultados alternativos, en competición, es alcanzado.

Dada la estructura anticipada de dos resultados opuestos, la aparición e intensidad del suspense dependerá de la deseabilidad y la probabilidad del resultado esperado en cada momento. En primer lugar, el suspense exige una inversión afectiva en el resultado final en forma de preferencia, que en la mayoría de las narraciones viene determinada por la relación del espectador con los personajes, inclinándose el espectador hacia aquellos resultados favorables para los personajes que le resultan simpáticos¹¹⁴. Como recuerda Tan (1996, pág. 102), “a mayor simpatía que produzca el héroe, más grande el grado de suspense”, dado que a mayor simpatía hacia el personaje mayor deseo por parte del espectador de que éste alcance sus objetivos. De modo que modulando el grado de simpatía hacia el personaje la narración puede actuar sobre la intensidad de la respuesta emocional¹¹⁵. E inversamente, actuando sobre la antipatía hacia los personajes que se oponen al protagonista simpático se incide sobre el grado de indeseabilidad del resultado indeseado, aumentando por lo tanto la intensidad del suspense en relación a la intensidad de la antipatía.

Por otro lado, dado que el suspense se construye sobre el miedo a que el resultado no deseado sea alcanzado, para ser efectiva la narración debe presentar dicho resultado como el más probable durante toda la escena. La experiencia del suspense será más intensa “cuanto mayor sea la *certeza*

¹¹⁴ El suspense se da en narrativas populares orientadas a la acción, pero también en narrativas más complejas orientadas a la experiencia (Vorderer, 1996, págs. 238-240). Y es que la preocupación por el devenir de la historia no solo está condicionada por la simpatía hacia los personajes, sino también por otros factores, como la esperanza de encontrar un desarrollo narrativo original, de que el misterio planteado se resuelva, etc. En ocasiones el suspense se desarrolla a partir del interés en el progreso de la historia qua historia, y no del interés en el bienestar de los personajes. De modo que la simpatía, si bien el factor principal a la hora de vincular al espectador con el desarrollo de la narración, no es el único. De ahí que toda trama de misterio instaure, *grosso modo*, una estructura de suspense.

¹¹⁵ Una de ellas es por mera inversión afectiva y disonancia cognitiva: empezada la empresa, cada paso que se avanza implica una inversión de tiempo y esfuerzo que nos lleva a aumentar el deseo de resolución.

subjetiva [del espectador] de que el protagonista sucumbirá, esta vez, a las fuerzas destructivas contra las que está luchando” (Zillmann, 1996, pág. 206). Pero la certeza subjetiva completa sobre el resultado negativo por venir no produce suspense: en el momento en que los espectadores están seguros de que un resultado temido está por venir, dejan atrás el suspense, respondiendo con tristeza y decepción. El suspense necesita que exista incertidumbre en los resultados, y su máxima intensidad se alcanza cuando la certeza de lo indeseado es muy alta, si bien no total¹¹⁶.

Dado que la simpatía con el personaje generalmente se ha establecido previamente, antes de que la escena de suspense comience a desarrollarse, durante la escena en sí la narración juega con la intensidad de las emociones implicadas modulando las probabilidades interdependientes de los resultados excluyentes. Lo que principalmente compone las escenas de suspense “es un énfasis en las relativas probabilidades de los resultados en competición” (Carroll N. , 1996, pág. 82), de modo que la narración modula en cada momento, a partir de los eventos presentados, la probabilidad estimada por el espectador de que una u otra opción sea alcanzada, estableciendo así una “constante dialéctica entre atenuaciones e intensificaciones de la tensión” (Pérez, 1998, p. 11). Y lo hace procurando que la opción indeseada siempre aparente ser más probable que la deseada.

Se entiende en este sentido el uso habitual de un recurso narrativo como el *deadline* (la cuenta atrás de una bomba, la salida programada del tren) en las escenas de suspense, utilizado para establecer una efectiva presión temporal sobre las acciones de los personajes, de modo que, a medida que pasa el tiempo, la posibilidad de conseguir alcanzar el resultado deseado (pero improbable) se reduce, aumentando su improbabilidad y, por lo tanto, el

¹¹⁶ Esta propuesta relativa a la relación entre la incertidumbre subjetiva y la experiencia de suspense ha sido validada experimentalmente por Comisky y Bryant (1982). En una serie de pruebas, los autores variaron las probabilidades subjetivas de que el protagonista de una historia pudiera escapar de un peligro que le acechaba, encontrando que el nivel de suspense de los participantes alcanzaba su punto más bajo cuando había una certeza absoluta acerca del destino de la protagonista (en un sentido positivo o negativo), y el más alto cuando sólo había una ínfima posibilidad de que el protagonista pudiera sobrevivir.

suspense. En estos casos “la importancia temporal que lo delimita ha sido perfectamente *acotada*” (Pérez, 1998, p. 11).

Con el fin de controlar el proceso de estimación de probabilidades, según Zillmann (1996, pág. 203), “el suspense dramático se basa esencialmente en la exhibición de amenazas y peligros para los protagonistas”, de modo que “el flujo de información está diseñado, principalmente, para evocar temores acerca de las experiencias decididamente nocivas que los protagonistas están a punto de sufrir”¹¹⁷. “La dramaturgia del suspense”, recuerda Wulff (1996, pág. 9), “es la dramaturgia del peligro en todos los niveles de la puesta en escena”. Es decir, para erigir una escena de suspense, el texto debe constantemente indicar los peligros, obstáculos y aprietos a los que se enfrenta el personaje, de modo que el espectador pueda estimar la probabilidad de que alcance o no sus objetivos en cada momento. La presión temporal del *deadline* es uno de esos aprietos, sin lugar a dudas. Pero también la sucesión de antagonistas decididos a parar su avance, de obstáculos materiales que lo impiden, y contratiempos que lo detienen.

Sea mediante montaje paralelo, una sucesión de planos y contraplanos, o composiciones elaboradas, las escenas de suspense se articulan de tal modo que, a medida que vemos al héroe avanzar hacia el resultado esperado, vemos cómo los peligros y obstáculos se hacen más agudos. Esto explica que, según Zillman (1996, pág. 207), el suspense “tiende a ser creado en cadenas de episodios potencialmente independientes, en los que las fuentes de peligro son indicadas, dilatadas y resueltas”, dado que escenas menos específicas dedican demasiado tiempo a presentar otra información narrativamente relevante, si bien no desde el punto de vista de la elicitación del suspense. Durante las escenas de suspense, durante ese “segmento crítico” donde el suspense se impone a otras experiencias fílmicas, la narración adopta, en palabras de Pérez (1998, p. 15), “un tiempo retentativo, eso es, no informativo, o, en último

¹¹⁷ La evidencia empírica demuestra que la simpatía hacia un personaje y el placer obtenido de un pasaje de suspense incrementan con la magnitud del peligro al que se enfrentan y que superan los personajes (Zillmann, Hay, & Bryant, 1975).

término, productor de informaciones innecesarias o superfluas en relación con la inminente resolución”.

Junto a estas amenazas externas, la probabilidad estimada del éxito del héroe queda comprometida a su vez por los indicios de su vulnerabilidad e incapacidad para superar los peligros y obstáculos a los que se enfrenta. Resulta habitual, en este sentido, que el personaje sufra daños físicos y/o psíquicos a lo largo de la escena. Estos daños no solo demuestran su vulnerabilidad, anticipando la posibilidad de su derrota, sino que se suman a los obstáculos externos contra los que ha de enfrentarse, aumentando la probabilidad de que el resultado deseado no sea el alcanzado¹¹⁸.

Por otro lado, para hacer más efectivo el suspense no basta con enfrentar al personaje a peligros y obstáculos, sino que es conveniente que estos se aumenten y varíen a lo largo del tiempo, sumando nuevas dificultades a cada paso del héroe. Si bien generalmente las habilidades de los personajes son anticipadas por la narración antes de las escenas de suspense (cuanto menos por motivos de verosimilitud), cada obstáculo particular al que se enfrenta el personaje habitualmente produce cierto recelo en el espectador, que desconfía de la capacidad del personaje de hacer frente y superar la prueba. Y, obviamente, este recelo mengua a medida que el personaje ha superado obstáculos similares, aumentando la confianza del espectador en sus capacidades y, por lo tanto, la probabilidad estimada de su éxito.

Es por ello que conviene en las escenas prolongadas de suspense tanto incrementar como variar los obstáculos, de tal modo que la duda instaurada sobre la capacidad del héroe de superar los obstáculos nunca decaiga y, en el mejor de los casos, aumente progresivamente, aumentando la improbabilidad de su éxito y, en consecuencia, la intensidad de la experiencia del suspense. Carroll (1996, pág. 103) avisa, en este sentido, sobre los peligros de presentar super-héroes como protagonistas:

¹¹⁸ Se ha demostrado empíricamente que el placer producido por el suspense incrementa con el grado de vulnerabilidad del personaje simpático (Zillmann, 1980).

Los poderes de un Superman, por ejemplo, son tan grandes que hay que tener mucho cuidado en asegurar que la fuerza maligna tiene alguna oportunidad contra él. Debe ser enfrentado contra super-villanos, o villanos armados con kriptonita.

Al fin y al cabo, el patrón ‘resultado deseado y probable’ contra ‘indeseado e improbable’ no es generalmente eficaz para el suspense.

De modo que gran parte del trabajo de una secuencia de suspense es mantener las probabilidades relativas de los resultados alternativos de forma vívida ante el espectador, no solo presentándolas, sino actualizándolas dinámicamente. El sucesivo enfrentamiento a peligros y obstáculos cada vez más intensos y variados no solo intensifica el suspense por su impacto sobre la probabilidad estimada, sino también sobre la deseabilidad del resultado final. Se puede razonar que durante las escenas de suspense el espectador “experimenta una elevación de la excitación simpática” (Zillmann, 1996, pág. 225), dado que toda escena de suspense generalmente se desarrolla como una sucesión de eventos que invitan a compadecer (ante cada nueva adversidad, y cada nuevo daño) y admirar (ante su capacidad de superar los obstáculos) al personaje, dos factores determinantes en el establecimiento de la simpatía. Así, la presentación sucesiva de obstáculos, peligros y daños lleva al espectador a anticipar o ser testigo de la victimización del personaje, lo que puede incrementar su grado de simpatía hacia éste y, en consecuencia, la intensidad del suspense, dado que la simpatía hacia el personaje dicta en buena medida la intensidad con que se desea alcanzar el resultado final esperado.

Por otro lado, la inversión afectiva en el resultado deseado tiene un carácter acumulativo, de modo que a mayor participación neta mayor grado de deseabilidad del resultado esperado, siempre y cuando este resultado sea aun posible. Es de sentido común que el retardo en la consecución de lo deseado intensifica la excitación provocada por el deseo y, en consecuencia, la deseabilidad de lo deseado (Tan, 1996). De modo que a medida que avanza la secuencia de suspense, siempre y cuando lo haga de forma dinámica, es de esperar que la intensidad de la experiencia vaya en aumento.

Finalmente, dado que la excitación decrece paulatinamente, persistiendo porciones de ella durante algún tiempo tras la conclusión del evento que la estimuló, la experiencia de las siguientes reacciones afectivas está determinada por la unión de la excitación producida por el nuevo evento y la excitación residual de la estimulación previa (Zillmann, 1996, pág. 225). De modo que la duración de las escenas de suspense tiene consecuencias sobre la intensidad de la emoción elicitada, siempre y cuando se desarrollen de forma efectiva.

La combinación de estas emociones produce una experiencia emocional particular, en este texto denominada ‘agitación cinemática’. Una experiencia subjetiva que conviene detallar antes de iniciar el análisis de algunas escenas de acción hongkonesas, dado que es precisamente esta experiencia la que describen, de alguna y otra forma, los críticos cinematográficos.

Desde el punto de vista de la *activación*, la experiencia emocional de la ‘agitación cinemática’ se caracteriza por una intensa excitación, dada la combinación de dos emociones que tienden a aumentar la tensión corporal. El suspense lo hace de forma progresiva y acumulativa, a medida que incrementan las dificultades para que el personaje resuelva satisfactoriamente la situación. La sorpresa de forma rápida y fugaz, como reacción a cada nuevo estímulo inesperado. El modo en que ambas emociones son elicitadas en las escenas de acción produce, además, un particular desarrollo temporal de la excitación del espectador, representable en forma de hoja de sierra inclinada, de tal modo que la intensidad de la excitación no solo asciende progresivamente a medida que se desarrolla la escena, a causa del suspense, sino que a la vez presenta saltos periódico. Esto último se debe a que, si bien los efectos de la sorpresa menguan rápidamente a medida que el cambio es asimilado, la dinámica sucesión de estímulos nuevos en las escenas de acción más eficaces conlleva una sucesiva elicitación de sorpresas, que actúan como pequeñas percusiones periódicas, manteniendo alto el grado de excitación.

Por otro lado, desde el punto de vista de la *estructura temporal*, el batiburrillo de emociones elicitadas mediante la estrategia de la ‘agitación cinemática’ dota a la experiencia espectral de un fuerte dinamismo. Siguiendo los planteamientos de Husserl sobre el *tiempo experimentado*,

Gallagher y Zahavi (2013) presentan tres conceptos técnicos de la fenomenología que pueden ayudar a distinguir las diferentes fases del tiempo-conciencia interno: la conciencia-del-ahora, la retención y la protención. De acuerdo con Husserl, el 'ahora' de la conciencia-del-ahora tiene un doble límite temporal. Por un lado, la retención (el 'pasado-del-momento-presente') apunta hacia lo que ha pasado: retiene la impresión primaria de lo que acaba de pasar. Ser consciente del presente implica ser consciente de la "cola" de las experiencias que se han dejado atrás. Por otro lado, la protención (el 'futuro-del-momento-presente') implica lo que está por venir: provee de un horizonte anticipatorio de la experiencia presente en desarrollo.

Para la fenomenología, nuestra experiencia del tiempo no se corresponde con los modelos matemáticos de separación entre puntos dentro de un eje temporal. No experimentamos una sucesión aislada de ahora, de momentos presentes, de flashes experienciales, ya que si esto pasara no tendríamos una sensación de duración o continuidad, sino tan solo de desplazamiento de una experiencia a otra. El tiempo no se experimenta de forma discreta, como una sucesión de hechos y huecos, sino como un flujo continuo, donde todos los momentos siempre están conectados, incluso a pesar de que algunos momentos están más acentuados que otros, es decir, se experimentan de forma más intensa y densa que otros.

La protención no es idéntica a la proyección del mismo modo que la retención no es lo mismo que la memoria. Los dos conceptos fenomenológicos son mucho más elementales: lo que distingue la retención del recuerdo, y la protención de la proyección, no es la longitud de su actividad, sino su función como horizontes de la experiencia presente en desarrollo. De modo que, dependiendo de la situación, el pasado y futuro inmediato adquieren diferentes grados de preeminencia. Escanear el horizonte protencial no implica una proyección completa en la que nos imaginamos en una situación diferente. Traer a la mente un evento futuro y anticipar el inmediato futuro como el horizonte de un presente en desarrollo no es lo mismo.

La protención funciona como un horizonte futuro de una experiencia presente en desarrollo. Una proyección, en cambio, implica un desplazamiento

del ser: es una forma activa, anticipativa y presentiva de imaginación, y por lo tanto un estado de conciencia diferente. En contraste con la proyección, con la protención no evocamos una presentación vívida del futuro en nuestra mente, no existe una visualización anticipadora del final. Estamos demasiado perdidos en la experiencia para activamente desvincularnos de nosotros mismos y formar un tipo de presentación visual y aural que podría tener lugar. Protencialmente anticipamos una experiencia por venir, pero no la imaginamos vivamente. Simplemente nos sentimos empujados hacia ese punto futuro, que participa en el sentido del presente, en la conciencia-del-ahora.

Toda película tiene una dirección indiscutible: se mueve hacia adelante, avanza. Como una frase o una melodía, una narración no puede ser invertida, sino que avanza continuamente. Incluso películas como *Memento* (*Memento*, Christopher Nolan, 2000) o *Irréversible* (*Irreversible*, Gaspar Noé, 2002), con su aparente inversión de la temporalidad, simplemente reordenan el contenido, pero siguen funcionando de acuerdo a lo establecido. Si bien esto es cierto, experimentamos algunos momentos cinematográficos como mucho más orientados hacia el futuro que otros. Nuestra actitud puede variar de un neutro acto de esperar que la escena termine a vivir intensamente una anticipación, siendo el factor crucial el peso otorgado al resultado final, o la intensidad del interés del espectador concerniendo las cosas que están por ocurrir.

En este sentido, las escenas de ‘agitación cinemática’ resultan significativamente dinámicas desde el punto de vista temporal. En tanto que construidas sobre el suspense, se inclinan hacia el lado protencional de nuestra experiencia temporal. El suspense mantiene en vilo al espectador, anclando su experiencia temporal al futuro próximo, mientras que las sorpresas le golpean sucesivamente, intensificando su conciencia-del-ahora. Además, los actos espectaculares que tanto asombran al espectador se suceden vertiginosamente, despertando en él un deseo inexorable de nuevos espectáculos. Cada nueva sorpresa no solo intensifica la conciencia-del-ahora, sino que además profetiza, en las expectativas del espectador, más y mejores acciones espectaculares por venir, intensificando a su vez la naturaleza protencial de la experiencia.

El espectador simplemente quiere más y más, más espectáculo que le lleve al asombro, y más información narrativa que le lleve a una conclusión satisfactoria. De modo que el espectador experimenta emocionalmente la escena como un constante movimiento hacia adelante a lo largo de una sucesión de reducidas conmociones. Esto explica en parte que la crítica norteamericana mencione habitualmente la sensación de movimiento, impulso, propulsión, aceleración o dinamismo de la experiencia cinematográfica producida por el cine de acción hongkonés.

En tercer lugar, desde el punto de vista de la *inmersión* en la narración, la estrategia de la ‘agitación cinemática’ produce una intensa sensación de atracción del espectador hacia el mundo ficcional y su presentación, reduciéndose la distancia fenomenológica entre el espectador y el universo diegético. Hanich (2012) plantea que la experiencia cinemática está dominada por tres epicentros en los que puede recaer nuestra atención: la película (en tanto que universo diegético cinematográficamente presentado), el cuerpo del espectador (siempre vivido y siempre experimentado, en mayor o menor grado), y el contexto del visionado (la sala, la audiencia, etc.).

Dado el *principio de conservación o restricción de la conciencia*, cuando algo ocupa el centro de nuestra atención consciente, otra cosa debe hacerse más vaga; o, a la inversa, cuando algo es excluido del centro de nuestra atención, otra cosa necesariamente ocupa dicha posición. De modo que, en cada momento, la distribución de la atención no es igual entre los tres niveles mencionados. Distingue así entre la *distancia ontológica* con la película, insuperable por naturaleza¹¹⁹, y la *distancia fenomenológica*, que experimentamos de forma más o menos acentuada en función de nuestra implicación consciente con la película. El espectador, según Hanich (2012, pág. 94) experimenta la distancia fenomenológica “como vacilante en un continuo de *creciente a decreciente*, dependiendo de la posición relativa dada” de la

¹¹⁹ Películas como *The Purple Rose of Cairo* (*La rosa púrpura de El Cairo*, Woody Allen, 1985) o *The Last Action Hero* (*El último gran héroe*, John McTiernan, 1993) plantean como premisa de sus historias precisamente la superación de esta distancia ontológica, de tal forma que los personajes del mundo diegético pueden traspasar la frontera de la pantalla y acceder al mundo real, y viceversa.

narración en desarrollo en nuestra consciencia, en detrimento del propio cuerpo y el contexto de visionado.

Si bien es normal que en momentos de fuerte reacción emocional ante los contenidos de una película el espectador preste atención a su propio cuerpo en tanto que cuerpo vivido y sujeto de la experiencia, en el caso de la 'agitación cinemática' la película generalmente consigue centrar la atención del espectador, siendo solo marginalmente conscientes de nuestro cuerpo y el contexto de visionado. Lo que no quiere decir que el espectador no es consciente de las sensaciones por las que pasa su cuerpo, siempre presentes, sino que al estar atrapado en la película no reflexiona conscientemente sobre la situación afectiva de su cuerpo. Es decir, la experiencia cinematográfica domina su conciencia, mientras que el cuerpo y el contexto, desde el punto de vista de la reflexión, se encuentran en un cierto 'segundo plano fenomenológico'.

Esta intensa inmersión en la película se explica por las tendencias de acción de las emociones implicadas. Así, si bien la sorpresa sobrecoge inicialmente al individuo, su tendencia de acción característica es la de concentrar la actividad corporal y mental en la aprehensión de la situación que ha elicited la emoción, en un deseo de reducir la incertidumbre y volver a controlar la situación. Toda sorpresa activa inmediatamente después el interés, con el fin de aprehender el nuevo estímulo. Implica, por lo tanto, una intensificación de la atención hacia los materiales inesperados, sorprendentes, asombrosos. Por su parte, el carácter anticipativo del suspense dramático adhiere al espectador a la historia, capturado emocionalmente ante el deseo de llegar hasta el final de la escena y resolver la incertidumbre. Conlleva, por lo tanto, una concentración de la atención del espectador en los materiales en desarrollo, que escanea en busca de señales que le permitan anticipar o asegurar el resultado deseado.

Dado el carácter teleológico del suspense, el espectador se lanza a un escaneo anticipatorio del horizonte temporal inminente, en busca de la resolución esperada, lo que lleva a que la experiencia del tiempo entre esos puntos se haga más acentuada. Y dadas las habituales sorpresas producidas por

las acciones de los personajes, la duración del tiempo es a la vez alargada y percibida como más densa que las escenas normales. Así, de forma similar al ‘temor cinematográfico’ explicado por Hanich (2012, pág. 187), “la experiencia se hace, literalmente, in-tensa”. Esta intensa inmersión en la narración explica las habituales referencias por parte de la crítica cinematográfica a la fascinación, el embeleso, la atracción o el deslumbramiento que caracterizan la experiencia del visionado de las películas de acción hongkonesas.

Finalmente, la ‘agitación cinematográfica’ produce una experiencia cinestésicamente rica. Como su propio nombre indica, el modo en que se estructuran las respuestas emocionales produce una incesante agitación corporal del espectador, en ocasiones físicamente pronunciada. Para entenderla, resulta necesario atender a las dinámicas cinestésicas de cada una de las emociones implicadas (Johnstone, 2012).

El miedo, componente esencial del suspense, tensa drásticamente los músculos, hasta el punto de hacer temblar las piernas y la boca, o agarrotar las manos sobre el objeto más cercano, que en el caso del espectador cinematográfico suele ser la butaca. Como todas las emociones negativas conlleva un movimiento corporal tendente a la concentración, arqueando paulatinamente la espalda, lo que produce una sensación de hundimiento en el abdomen superior, presionado por el resto del cuerpo, que se comba sobre él. Más allá de los temblores localizados y del progresivo arqueamiento de la espalda, el cuerpo se ve prácticamente inmovilizado, congelándose la postura. La entrecortada respiración contrasta con el acelerado ritmo del corazón, que palpita con brío para alimentar a todo el organismo, atrapado en un estado de tensa espera. La tensión corporal alcanza a las vísceras, que se perciben revueltas. La cara y las extremidades se adormecen. La atención se concentra en el objeto del miedo, lo que queda reflejado físicamente en la apertura de los ojos, vigilantes. Dada la rigidez del cuerpo, cualquier movimiento requiere un gran esfuerzo, la movilización de una oleada excepcional de energía, de modo que al ser ejecutados resultan súbitos, erráticos, impredecibles.

Todas estas sensaciones y expresiones corporales son perceptibles durante la experiencia fílmica. En los casos en que el miedo se hace intenso,

tornándose en terror, es habitual que el espectador huya de la imagen que le asusta, lo que en la práctica significa apartar la mirada o girar el cuerpo. En los casos en que el miedo toma la forma de una expectación temerosa, como ocurre con el suspense, el espectador generalmente intensifica su atención sobre el objeto, lo que se traduce corporalmente en una sutil inclinación corporal hacia delante, consecuencia directa del interés despertado, en busca de algún estímulo que resuelva la tensión acumulada.

Por su parte, la sorpresa, y sobre todo el asombro, dado su tono hedónico positivo, expande el cuerpo en el plano amplitudinal. El cuerpo se tensa por la espontánea desestabilización que produce la novedad, pero a la vez se infunde de energía, lo que produce un movimiento a la vez ascendente y ligeramente hacia atrás. La espalda se endereza, tendiendo el individuo hacia una postura erguida, desde la que puede observar mejor su entorno. La cabeza se retrasa ligeramente, buscando aumentar ligeramente la distancia con la fuente del estímulo, lo que permite analizarlo con mayor perspectiva. De forma análoga al tronco y la cabeza, las facciones se estiran hacia atrás, configurando la expresión facial característica de la sorpresa, que conlleva la súbita apertura de boca y ojos. La respiración se corta bruscamente tras una inspiración poderosa, para luego volver a la normalidad tras el impulso inicial. El corazón se acelera, nutriendo el cuerpo para que reaccione ante la novedad. El abdomen se estira por el movimiento expansivo, y las vísceras se relajan. Las extremidades se hacen palpables, y dada la desestabilización inicial tienden habitualmente hacia la sujeción corporal, de modo que tras el respingo inicial los pies pisan con firmeza el suelo, y las manos hacen el gesto automático de intentar agarrar algo cercano que permita estabilizar el cuerpo. Tras el súbito impulso inicial, la tensión inicial se esfuma, y la energía movilizada posibilita que los movimientos posteriores resulten sostenidos y fáciles, si bien lentos, a medida que se inspecciona con fluidez el entorno.

Basta observar a un espectador efectivamente sorprendido durante una proyección para comprobar el modo en que todo su cuerpo se expande repentinamente hacia atrás, irguiéndose y adhiriéndose sobre el respaldo de la butaca, a la vez que sus manos tienden hacia el reposabrazos, para luego ‘descongelarse’ progresivamente en forma de movimientos pausados.

Finalmente, junto a la sorpresa y el miedo, que fundamentan la agitación cinemática, las secuencias de acción también incluyen pequeñas alegrías y decepciones, según el éxito o fracaso del protagonista simpático en cada pasaje. Cualquier tipo de tristeza, incluso una leve decepción, presenta algún grado de dolorosa presión en el pecho y la garganta, una opresión acompañada de una pérdida de concentración y sobre todo de energía corporal, que hace todo el cuerpo se sienta débil. La pérdida de tensión muscular conlleva una victoria de la gravedad sobre el cuerpo, que se percibe pesado, empujado hacia abajo. Una fuerza exterior parece comprimir el cuerpo, empequeñecerlo. El más mínimo desplazamiento parece exigir un gran esfuerzo, la movilización de una gran cantidad de energía, que además nunca se proyecta de forma abrupta, sino sostenida, aletargada.

En cambio, la alegría presenta una dinámica inversa. Conlleva la expansión amplitudinal y elevación vertical de un cuerpo que se ha visto dotado de energías renovadas. El movimiento ascendente contrarresta la fuerza de la gravedad, produciendo una sensación corporal de ligereza, donde todos los movimientos parecen y resultan fáciles. El cuerpo moviliza sus energías sin dificultades, y resulta habitual que la libere en forma de movimiento rápidos, entusiastas.

Si bien inevitablemente simplificadas y generalizadas, estas descripciones permiten hacerse una idea de la dinámica cinestésica completa producida por la 'agitación cinemática', dado el modo en que combina las emociones presentadas. El espectador, ante una escena articulada sobre dicha estrategia estética, se ve arrastrado a una serie de vaivenes corporales que le llevan, sucesivamente, a tensar, concentrar y adelantar progresivamente su cuerpo a medida que el miedo que fundamenta el suspense se intensifica, y a expandirlo, estirarlo y retrasarlo súbitamente con cada nueva sorpresa. Ambas emociones no solo resultan cinestésicamente efectivas *per se*, sino también por su combinación, dado que sus dinámicas resultan en buena medida contrarias, de modo que la reacción provocada por cada nueva emoción siempre se desarrolla desde la posición y situación corporal resultante de la otra, lo que aumenta tanto el recorrido posible de los movimientos como la sensación de cambio tensional y energético.

El resultado es cinestésicamente rico: el miedo empuja paulatinamente hacia la concentración corporal, encorvando el cuerpo hacia delante sobre el abdomen, a medida que la tensión física y el interés narrativo aumentan; esta disposición se ve abruptamente quebrada con cada nueva sorpresa, especialmente aquellas de carácter artefactual, que súbitamente empujan el cuerpo del espectador hacia arriba y atrás, infundiéndolo de renovadas energías y liberando parte de la tensión tras el impulso inicial; pero esta placentera situación se disipa poco a poco a medida que el miedo vuelve a encorvar y tensar al espectador, hasta la próxima sorpresa.

En definitiva, el espectador se ve inmerso en un constante balanceo que le oprime y libera, concentra y expande, sucesivamente. Las alegrías y decepciones surgidas tras cada pasaje, por otro lado, colorean esta experiencia, matizando la línea dinámica general de tal modo que el cuerpo del espectador se presentará más o menos elevado, respectivamente, en función del último resultado del protagonista.

4.3. Movimientos afectivos y cine de acción hongkonés

La ‘agitación cinemática’ se cimenta, como se ha comentado, sobre el efecto combinado y regulado de dos mecánicas emociones: el suspense y la sorpresa. Mediante la combinación del suspense con sorpresas narrativas y artefactuales, muchas escenas de acción consiguen mover emocionalmente a sus espectadores más allá del espectáculo presentado. El cine de acción hongkonés resulta, en este sentido, ejemplar. Es indirectamente a esta experiencia, por ejemplo, a la que hacen referencia Le Blanc y Odell (2000, pág. 7) cuando hablan sobre el ‘factor jadeo’ en el cine de Jackie Chan:

Cada vez que alguien ve una película de Jackie Chan, es el ‘factor jadeo’ [*gasp factor*] lo que impresiona antes que nada. Hay tantas escenas fantásticas, increíbles y extravagantes, que uno puede acabar tambaleándose por todo ello.

Los próximos apartados pretenden ahondar en el modo en que el cine acción hongkonés produce experiencias de ‘agitación cinemática’. Para ello se examinan tres escenas de acción, concretamente las largas secuencias finales de *Hard Boiled*, *Once Upon a Time in China* y *Police Story*. Incidiendo en cada caso en los recursos empleados por los directores para elicitación de sorpresas y suspense en sus espectadores, tanto a la hora de organizar la acción como de ponerla en escena. E intentando en todo momento, dentro de lo posible, enmarcar dichos recursos en el marco más amplio de la tradición literaria, teatral y cinematográfica china.

4.3.1. Sembrando sorpresas: orientación espectacular y habilidad acrobática

La condición para que las sorpresas narrativas sean elicitadas es que los eventos presentados resulten, al menos en cierto grado, inesperados, siendo su intensidad precisamente determinada por su grado de inusualidad. En el caso

del cine de acción hongkonés esta inusualidad generalmente se consigue mediante la ejecución por parte de sus personajes de acciones o movimientos cuanto menos *originales*, si no directamente *imposibles*. Originales en tanto que con ellos los personajes demuestran un alto grado de imaginación, espontaneidad y determinación a la hora de superar los obstáculos que se les presentan, adaptándose a la circunstancias con creatividad y diligencia. Imposibles en tanto que no están al alcance del común de los mortales, trascendiendo incluso lo que se podría esperar de un héroe cinematográfico.

Además, estas sorpresas narrativas se ven intensificadas por emociones artefactuales equivalentes, como el asombro –una forma de sorpresa– ante la creatividad de los cineastas a la hora de idear y organizar las coreografías de acción, que se presentan habitualmente como una sucesión de actos espectaculares, en su excepcionalidad. O ante la pericia de los actores a la hora de ejecutar dichos movimientos sin dobles ni efectos digitales, demostrando gran habilidad marcial y audacia laboral. O ante el descaro de algunos cineastas a la hora de “hacer volar por los aires” a sus personajes, transgrediendo atrevida e ingeniosamente cualquier atisbo de verosimilitud a favor del espectáculo marcial. De modo que cada nuevo evento en las escenas de acción del cine hongkonés, cada nuevo golpe, esquiva, salto o pirueta de sus personajes en acción, es susceptible de producir de forma combinada una sorpresa narrativa y artefactual.

Probablemente una de las características más notorias del cine de acción hongkonés sea, precisamente, la profusión de pasajes de acción que incluye cada película, así como su tendencia hacia el exceso. Se trata de una característica que los críticos norteamericanos resaltaron en sus textos, durante los ochenta y noventa. En un artículo, por ejemplo, John Petrakis (1995) señalaba que

la gracia del cine de acción de Hong Kong, y su creciente atractivo para una cada vez mayor audiencia norteamericana, recae en su habilidad de desnudar el potencialmente explosivo pero habitualmente flojo contenido genérico hasta sus elementos más básicos. [...] En resumidas cuentas, las películas de acción de Hong Kong cumplen. A raudales.

Concentrándose en elaborar escenas de acción espectaculares, en detrimento en muchas ocasiones de los contenidos dramáticos, los cineastas hongkoneses han conseguido alcanzar un nivel de maestría inusual en el género, ofreciendo a su público aquello que espera en cantidad y calidad. El cine occidental también muestra importantes inclinaciones hacia el espectáculo, formando los pasajes cómicos, musicales y de acción un repertorio significativo en la producción. Pero el cine hongkonés no solo ha privilegiado cualitativamente la comedia y la acción como modos centrales, introduciéndose este tipo de elementos en buena parte de la producción local, sea cual sea el género tratado. Sino que además, cuantitativamente, sus comedias y películas de acción destacan porque presentan más pasajes orientados al espectáculo, y de mayor duración, que lo habitual en el cine occidental. Los cineastas hongkoneses ofrecen cine de género en estado puro. Películas como *Police Story*, que los críticos occidentales, deslumbrados, describirían reiteradamente como “pura acción” (Corliss, 1987), “puro entretenimiento” (*Police Story*, 1986), y otros apelativos igualmente esencialistas.

En buena medida, esta diferencia entre el cine occidental y el cine hongkonés a la hora de abordar el espectáculo radica en las tradiciones narrativas de las que se han nutrido ambas cinematografías, y a la que están acostumbrados sus públicos potenciales. En este sentido, históricamente, los cánones narrativos occidentales han privilegiado el contenido dramático al espectacular, enfatizando la importancia de la unidad, la coherencia y la profundidad de la historia y los personajes presentados, mientras que los cánones chinos consienten que estos elementos se vean menos desarrollados, en pos de otras gratificaciones. Para entender la tradición narrativa china, según Andrew Plaks (1977), hay que entender que se trata de “un sistema estético que simplemente no exige coherencia en la representación de la conducta humana” (pág. 341), y donde “la noción de unidad artística nunca fue canonizada como un principio crítico central” (pág. 331). Las descripciones de los personajes son habituales, al igual que los diálogos entre ellos. Pero la narración de sus acciones prevalece sobre estos pasajes, y revelan en muchas ocasiones rasgos en apariencia contradictorios, ambivalentes e inconsistentes

de los personajes que los ejecutan. En palabras de Yu-kung Kao (1977, pág. 235):

En la literatura narrativa, especialmente en el caso de la narrativa china, donde los autores no dedican pasajes extensos a la revelación de las experiencias internas de sus personajes o para la explicación de la causalidad que une cadenas de eventos, los episodios que se centran alrededor de las acciones en general constituyen los bloques de construcción básicos de la forma novelesca.

Pero estas acciones no presentan, generalmente, una unidad dramática. Resulta habitual que los lectores occidentales critiquen la ficción china “por su falta de coherencia en el desarrollo de la trama, su cualidad altamente episódica, y su imprecisión general en la estructura” (Ropp, 1990, págs. 314-315). Críticas que el cine de acción hongkonés ha recibido en más de una ocasión. Esto se debe a que, generalmente, la narrativa china privilegia la articulación dramática mediante la concatenación de bloques episódicos, sin especial unidad de acción, tiempo, espacio e incluso tono entre ellos. Se pasa así de un episodio cómico a uno lírico, seguido de uno cargado de acción física, otro de carácter melodramático, etc.

El método tradicional de composición, según C.T. Hsia (1968, pág. 2), consistía en “dividir una novela en un largo número de capítulos sin importar si cada uno es una unidad narrativa coherente”. De las novelas canónicas, la mayoría contiene más de 100 capítulos. La historia se construye a partir de la acumulación de materiales dispares, que ofrecen una imagen completa y compleja del universo narrado, tan compleja que en muchas ocasiones parece desestructurada, ambigua e inconsistente a los ojos occidentales, adiestrados en la búsqueda de la unidad y coherencia.

Además de la predilección por las acciones de sus personajes, la narrativa china clásica trufa habitualmente sus obras de pasajes líricos, rompiendo el avance del relato para ofrecer otro tipo de gratificaciones a sus lectores, de carácter afectivo. “La práctica de mezclar narrativa en prosa con poesía lírica es tan prevalente”, apunta Ming Dong Gu (2006, pág. 99), “que incluso los relatos destinados a atender a los analfabetos no podían renunciar a ello”. Debido a

estos impulsos poéticos, la ficción china desarrolló un diseño estructural singular donde, según Yu-kung Kao (1977, pág. 236), la continuidad causal es interrumpida usualmente por pasajes sin “ninguna función directa en relación con el avance de la trama narrativa o la descripción de los personajes, sino principalmente usados para presentar una cierta experiencia lírica”. Una experiencia lírica que “está inextricablemente enraizada en la experiencia sensual”, persiguiendo “la intensificación del placer sensual como base de la experiencia estética” (Kao, 1977, pág. 237).

Pasajes por lo tanto de orientación espectacular, donde la lógica de la sensación se impone a la lógica de la narración, y que, a pesar de sus variaciones a lo largo del tiempo, “se mantuvo como una característica llamativa [*eye-catching*] de la ficción china hasta los tiempos modernos” (Gu, 2006, pág. 100), alzándose como una diferencia esencial entre la ficción occidental y la china. Así, concluye Ming Dong Gu (2006, pág. 107), “mientras que la ficción china comenzó desde su inicio con un fuerte énfasis en la lírica, la narrativa europea, debido a la restricción platónica-aristotélica de la poética a la imitación y la narración, subestimó los impulsos líricos desde el principio”.

Por otro lado, la ópera china privilegia absolutamente el espectáculo sobre el desarrollo dramático, en sí generalmente tópico y escueto. Los personajes son arquetípicos, el repertorio de obras limitado y conocido por el público, y “la coherencia dramática habitualmente deja paso al puro entretenimiento y espectáculo” (Yung, 1989, pág. 5). Esta orientación espectacular queda patente en las cualidades multidisciplinarias que normalmente se les exigen a los actores, que deben ser simultáneamente intérpretes, bailarines, cantantes y acróbatas, prestando especial atención a la expresión y exhibición corporal.

Durante una representación teatral, “ocasionalmente el impulso dramático parece detenerse de modo que los despliegues [de movimientos corporales] toman la apariencia de actos circenses diseñados para exhibir fuerza y habilidad” (Yung, 1989, pág. 12). Indudablemente, occidente también cuenta en su tradición cultural con espectáculos orientados a la atracción, como el circo o el teatro de variedades. Pero se trata de espectáculos de baja

estima cultural, frente a otras formas narrativas más legítimas y prestigiosas. En cambio, en china la ópera se alza como forma teatral por excelencia, avalada simultáneamente por el pueblo llano y las élites culturales, lo que ha legitimado tradicionalmente sus derivas espectaculares, instaurando unos cánones estéticos donde narración y espectáculo son apreciados por igual, como elementos a complementar de forma armónica en toda obra teatral. En consecuencia, las acciones performativas se alzan en el teatro chino como elementos de especial importancia estructural y cultural. Como apunta Michael Bliss (2002):

El público de la ópera china no espera el desarrollo de los personajes, o incluso sutileza en los personajes. Van por el espectáculo, la música, el canto, la acrobacia, y gestos físicos graciosos. La personalidad del General Tso en la ópera china, por ejemplo, es fácilmente reconocible por su máscara. La máscara es una 'mirada' congelada, prescrita, que no cambia de actuación en actuación. Al ver la máscara, el público reconoce de inmediato al general y la personalidad del general, y sabe qué esperar de él en términos de acción y psicología. Algunos de los grandes placeres de la ópera china se derivan de la forma en que sus actores, a través del poder de sus actuaciones, usan las formas estáticas, perennes de la máscara, el gesto, y vestuario para dar vida a las historias que se han mantenido constantes desde hace miles de años.

Esta orientación hacia la acción, hacia el espectáculo, hacia el pasaje lírico, enraizada en la tradición narrativa china, resulta palpable en el propio proceso de producción cinematográfico, notoriamente diferente al llevado a cabo en Hollywood, obsesionado por la causalidad psicológica de la narración. Mientras en Hollywood el primer paso hacia la producción suele venir marcado por la escritura del guion o la compra de los derechos de alguna obra literaria o dramática susceptible de ser adaptada, en Hong Kong las películas suelen nacer en el momento en que un cineasta tiene alguna idea potencialmente lucrativa. De modo que si en Hollywood la idea inicial es el germen de la historia, a desarrollar en sucesivas fases de escritura y reescritura, en Hong Kong la idea original es la base desde la que comenzar ya a desarrollar el proyecto, más allá de su desarrollo en forma de guion.

A diferencia de Hollywood, que progresivamente tiende a compaginar la caza de talentos y textos con el desarrollo de proyectos basados en un «*high-concept*» (Wyatt, 1994), la escritura del guion en la industria hongkonesa nunca ha sido una dimensión especialmente relevante en la historia de la cinematografía. Ciertamente es que algunas de las obras del *wuxia pian* resultan complejas desde el punto de vista de la trama, incluyendo un sinfín de encuentros, desencuentros, lealtades, traiciones, coincidencias, conspiraciones y otros giros narrativos. Pero se articulaban de forma similar a los melodramas occidentales, jugando taimadamente con las expectativas del espectador y sin cuidar en exceso la coherencia del producto final, resultando habitual que se dejaran grandes agujeros en la historia.

La progresiva inclusión de más y más escenas de acción llevaría a una simplificación excesiva de las tramas, fenómeno que llegaría al paroxismo con el cine de *kung fu* de los setenta, que desarrolló un esquema narrativo mucho más simplificado, en la mayoría de los casos narrando historias donde el héroe simplemente debía abrirse camino entre una horda de enemigos, o entrenar y después enfrentarse a dichos contrincantes. Pero era una decisión comercialmente dirigida, ya que el público, en primer lugar, buscaba básicamente las escenas de acción, y en segundo lugar, permitía una mejor exportación de las películas, susceptibles así de ser explotadas en mercados extranjeros como el de la diáspora china en occidente.

En los tiempos de Shaw Brothers y Cathay, la película media se rodaba de acuerdo a un planteamiento general de la historia, sin especial indicaciones para los diálogos, que usualmente se introducían en posproducción (y que, en todo caso, entre doblajes y subtítulos acababan por desintegrarse). La creación de un guion solía durar menos de una semana, en los casos en los que se decidía apostar por uno. Bruce Lee, por ejemplo, estaba furioso porque en sus primeras dos películas con Lo Wei no tenía ningún guion que le sirviera de guía para su trabajo (Bordwell, 2000, pág. 121), en claro contrapunto con sus actuaciones previas para la televisión y el cine norteamericano, industria en la que había trabajado previamente.

La llegada de la “Nueva Ola” en los ochenta supuso un mayor énfasis en el proceso de escritura del guion, especialmente en el caso de los proyectos más personales de algunos de sus autores. Pero también en los proyectos con mayor inclinación comercial, ya que “proveer un contenido más rico y concentrándose en la estructura de la historia y el desarrollo de los personajes se demostró beneficioso en la taquilla” (Kar, 1991, pág. 73). Pero por lo general la escritura de un guion robusto era tenido por innecesario y el respeto por el trabajo de los guionistas por una insensatez.

Wong Kar-wai, por ejemplo, ha declarado que solo aparece en los créditos de diez de las sesenta películas que guionizó antes de hacerse director (Stokes & Hoover, 1999, pág. 26). Joe Ma, guionista y director hongkonés, añade que “mucha gente se reúne para discutir la película, incluso el diálogo, por lo que en los años ochenta el guionista era a menudo poco más que un secretario, que escribía lo que dicen y piensan, y trata de organizarlos” (Wood, 1998, pág. 94). Y el director Kirk Wong ha declarado que en algunas de sus películas “ni una sola palabra es del guion original” (Stokes & Hoover, 1999, pág. 26). A diferencia del cine occidental, donde el guion tiene una entidad casi bíblica, intocable, en el cine hongkonés el guion es un componente marginal de la producción, desilvanado y siempre abierto a nuevas reescrituras durante el rodaje e incluso la postproducción.

Desde el punto de vista de la preproducción, durante los ochenta el cambio más relevante iría en una dirección más afín con el espíritu exuberante del cine hongkonés. Se hizo así común la participación en el desarrollo del guion de todo el equipo creativo del filme (desde el guionista, en caso de haberlo, al director, productor e incluso las estrellas), y la aplicación de un método de creación colectiva o *brainstorming* destinado a la producción de un guion fecundo en elementos atractivos para el espectador. Si bien el *brainstorming* no es desconocido en Hollywood, en Hong Kong adquiere una posición central en el proceso creativo. Mientras en Hollywood los guiones suelen pasar de escritor en escritor, sujeto a múltiples reescrituras, en Hong Kong nacen de la discusión creativa y colaborativa entre el equipo creativo, invitado a soltar ideas de escenas, personajes, gags, diálogos, conflictos y cualquier otro elemento del que pueda nutrirse el proyecto final. Las ideas más

interesantes, evaluadas directamente por el equipo en conjunto, quedan sobre el papel, y tras cinco o seis sesiones similares se encarga a un guionista el trabajo de sintetizar y cohesionar todo el material aceptado, dando como resultado un borrador del guion final (que, en muchas ocasiones, no pasa de ser borrador antes de entrar en fase de rodaje).

Dada la flexibilidad del tejido industrial, al menos en los años ochenta y noventa, los proyectos solían nacer de productoras independientes, generalmente pertenecientes o en las que están involucrados activamente los directores y las estrellas, que funcionan como garantes del éxito del proyecto. Para conseguir financiación bastaba generalmente con que se presentara la sinopsis, el presupuesto y el casting, lo que aceleraba el proceso enormemente, pero también convertía el guion en uno de los puntos más flojos de la producción. Según Bordwell (2000, pág. 120), “si los guiones de Hollywood están sobrecuidados, los de Hong Kong a menudo parecen chapuceros, y esto se debe a que el guion generalmente está apenas definido a lo largo de la producción”.

Paradójicamente, a pesar de los corsés impuestos por la fórmula, el proceso de trabajo en la industria hongkonesa deja mucho espacio a la libertad creativa. En palabras de Bordwell (2000, pág. 133):

Tal vez de forma más vívida que en Hollywood, las películas de Hong Kong ilustran la dialéctica entre constricción y libertad que es característica del cine popular. Al principio, las demandas del género, casting, financiación, y recortes establecen estrictos límites. Dentro de esos límites, aun así, y exactamente porque la industria es de pequeña escala, hay una estimulante holgura, creación de las tramas mediante *brainstorming* e improvisación en el rodaje; incorporación de ideas en el último minuto durante el montaje y doblaje; una apertura a lo accidental abierta por el rodaje en exteriores reales; oportunidades de empujar las convenciones de la puesta en escena y el rodaje en direcciones novedosas; provocadoras revisiones de tramas y géneros; cada vez más elaboradas manipulaciones del cuerpo humano desafiando a los actores a superarse a sí mismos.

Una libertad creativa apoyada por los productores, que evitan interponerse en el trabajo de los directores con demostrada rentabilidad. Según John Woo (Tirard, 2003, pág. 161):

La gente siempre dice que los estudios de Hong Kong son especialmente duros y, hasta cierto punto, es cierto, porque sólo se preocupan por el dinero. El público de Hong Kong es muy glotón; siempre quiere más; así que los estudios tienen que alimentarlo. Sin embargo, si entregas a los estudios una película con valor comercial, puedes trabajar como quieras. Te dejan tranquilo; tienes libertad creativa. Cuando trabajaba allí, nunca pasaba los *rushes* al estudio; simplemente, entregaba el producto final, normalmente fuera de plazo y de presupuesto. Pero siempre que la película generara dinero, no se quejaban.

Si bien no se cuida demasiado la coherencia y el desarrollo de la trama, las películas en muchas ocasiones se amoldan a una estructura de demostrada efectividad. Su duración, al igual que en el cine popular occidental, viene limitada por las ineluctables exigencias de las salas de exhibición, que reclaman obras de menos de dos horas (entre 90 y 100 minutos, preferiblemente) con el fin de poder maximizar las sesiones y, consecuentemente, los beneficios. Y la acción, comedia y momentos de intensidad melodramática se estructura bobina a bobina, siguiendo la máxima de que cada bobina (que dura unos 10 minutos) debe incluir ganchos para el espectador, con momentos especialmente álgidos aproximadamente en la primera, cuarta, séptima y décima bobina (para una película de 10 bobinas), y suficientes atracciones en el resto como para mantener al público en vilo durante toda la proyección.

Además, la construcción episódica, como ocurría en la literatura, favorece las rupturas de tono, permitiendo casar una gran variedad de materiales. Y flexibiliza la historia, permitiendo a los cineastas alterar el curso de los acontecimientos si durante el rodaje se les ocurre algo mejor, o si, tras el preestreno, se percibe la necesidad de cambiar el final. El aburrimiento resulta imperdonable. Se explica así que, por ejemplo, el crítico Walter Goodman (1998) resumiera *A Chinese Ghost Story* (*Una historia china de fantasmas*, Ching Siu-tung, 1987) como “98 minutos de brincos y saltos, vuelos y caídas, cortes y muertes”.

El singular método de trabajo resulta idóneo para dotar las películas hongkonesas de los elementos exigidos por su público, conformando el resultado final. Pone el acento en la imaginación y la variedad, y explica la audaz y extravagante originalidad de muchos elementos de las películas de la excolonia británica, así como su disparidad de tonos, temas y ganchos. A la vez, da cuenta de la inevitable tendencia a la incoherencia o superficialidad de sus tramas, en cuya creación se ha enfatizado más el valor de las escenas poderosas al de la unidad y la evolución del conjunto. Se trata de un proceso que estimula la creación de situaciones sorprendentes, imágenes poderosas y giros inesperados, dejando como secundarias las consideraciones sobre la fineza del texto, y en tercer y distante lugar los diálogos. Se explica así el origen no solo de los delirantes y exuberantes materiales que tanto gustan al público occidental, sino también la razón por la cual las escenas de acción hongkonesas resultan tan trepidantes: dados los escuálidos guiones, queda en manos de directores y actores dotar a la obra de nervio y empuje, sobrecompensando las carencias de la trama.

Que el cine hongkonés apuesta antes por la originalidad del espectáculo que por la del relato queda patente en el modo en que explotan sin tapujos las historias y temáticas que se han demostrado exitosas. En un contexto tan competitivo como el hongkonés, donde las apuestas están muy altas desde el punto de vista de la originalidad, los límites no pueden venir marcados por la medida o el buen gusto, y la necesidad de aportar ideas novedosas lleva a la actividad carroñera respecto a obras locales y foráneas, especialmente las de Hollywood. Frente a los departamentos de las *majors* estadounidenses que persiguen los derechos de adaptación de obras literarias, dramáticas, videojuegos, etc., la industria hongkonesa rara vez desarrolla películas a partir de material ficcional previo, en buena medida porque el pago de los derechos de una obra resulta una práctica contraria a la filosofía hipercomercial del a industria. Una práctica habitual, en cambio, es la vampirización de los éxitos de Hollywood. Así, por ejemplo, al éxito de *The Untouchables* (*Los intocables de Elliot Ness*, Brian de Palma, 1987) sigue el rápido estreno local de *Gunmen* (s/t, Kirk Wong, 1988), tras estrenarse *RoboCop* aparece *RoboTrix* (s/t, Jamie Luk,

1991), y a *La Femme Nikita* (*Nikita, dura de matar*, Luc Besson, 1990) le sigue de cerca *Black Cat* (*s/t*, Stephen Shin, 1991)¹²⁰.

Esta inclinación por la imitación descarada no solo sumerge la producción de la industria hongkonesa en un circuito de relaciones intertextuales exuberante¹²¹, sino en cierto temor a la copia, al robo de ideas originales, que desincentiva el trabajo exhaustivo sobre cualquier guion. En palabras de Jackie Chan (Witterstaetter, 1997, pág. 37):

Hace muchos años en Hong Kong solíamos tener un guión escrito. Todos teníamos una copia, la discutíamos, y pasábamos día y noche trabajando en ello. De repente, ¡otra persona hizo la película en la que estaba trabajando! Cuando hago una película, tardo un año o más. Así que otro cineasta puede robar mis ideas o incluso el guión y utilizarlo. Pueden hacer una película en dos o tres meses, y estrenarla mientras todavía estoy rodando. Tal vez mis especialistas de acción me dice en el set 'Oh, Jackie,

¹²⁰ Cuando una fórmula funciona se explota con descaro, lo que hace habitual las secuelas, los *spin-offs*, las parodias y las copias flagrantes de la obra original. Por ejemplo, tras el rotundo éxito de *God of Gamblers* (1989), rápidamente le siguieron *All for the Winner* (1990), *King of Gambler* (1990), *All for the Gamblers* (1991), *The Top Bet* (1991), *Queen of Gamble* (1991), *Money Maker* (1991), *Gambling Ghost* (1991), *Casino Tycoon* (1992), *Casino Tycoon 2* (1992) y *The Mighty Gambler* (1992), entre otras. Raro es que una fórmula de éxito no sea continuada, incluso más allá de la muerte de la estrella que la cimenta, como se demuestra en el fenómeno de la 'Bruceploitation', significativo durante los setenta. La exitosa *A Better Tomorrow* (1986) catapultó a la fama a John Woo e inició un pródigo ciclo de películas de gangsteres, entre las que se incluye una secuela (*A Better Tomorrow 2*, 1987) y una precuela (*A Better Tomorrow 3: Love & Death in Saigon*, 1989) de la original. Tras el éxito de *Police Story* (1985), Jackie Chan desarrollaría otras cinco secuelas de la obra (1988, 1992, 1996, 2004, 2013). Tras el éxito de *Once Upon a Time in China* (1991), Tsui Hark estiraría la franquicia sacando otras cinco películas de la serie (1992, 1993, 1993, 1994, 1997), en ocasiones más de una por año. En todos estos casos las películas siguen con la misma línea temática que la original, con personajes coincidentes. Pero estos elementos solo funcionan como una excusa para vincularla al éxito precedente. El componente espectacular, generalmente los gags y las escenas de acción, centran el trabajo de producción en todos los casos.

¹²¹ La asignación de títulos evocadores para el público occidental resulta otra estrategia recurrente, como se percibe en el intento infructuoso de vincular *The Big Boss* con la exitosa *The French Connection*, retitulándola *The Chinese Connection* para el mercado norteamericano; en los evocadores títulos de la serie *Close Encounter of the Spooky Kind* (Sammo Hung, 1980 y 1990) y la película *Dangerous Encounters of the First Kind* (Tsui Hark, 1980), referencias directas a la exitosa *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg, 1977); o en el intento de conectar la serie *Once Upon a Time in China* (Tsui Hark, 1991-1997) con *Once Upon a Time in the West* (Sergio Leone, 1968) y *Once Upon a Time in America* (Sergio Leone, 1984).

he visto esta escena ya en tal o cual película', y me pongo furioso. Hoy en día días tengo un guión, pero es mental.

Indudablemente no es el proceso que han seguido todas las películas, y obras como *A Better Tomorrow* de John Woo o *One Upon a Time in China* de Tsui Hark, a pesar de su palpable orientación popular, denotan un trabajo de construcción del guion muy superior. Pero esta metodología de trabajo impregna incluso las obras más cuidadas desde el punto de vista del relato, marcando un estándar con el que son evaluados el resto de proyectos, y sobre todo un proceso de trabajo donde el guion ejerce un poder menos "dictatorial" que en occidente, y resulta un valor de producción más de la película, pero no el fundamental.

Esta tradicional orientación hacia el espectáculo explica que los críticos norteamericanos se mostraran deslumbrados por los "impresionantes *set pieces*"¹²² del cine hongkonés, resultando habitual que la descripción, o cuanto menos la mención, de algunas de las escenas más destacables de cada película comentada. Así, por ejemplo, Derek Elley (1992) describe *Once Upon a Time in China* como una "resplandeciente pieza de escapismo", destacando tres de sus *set pieces*, "todos de primer nivel", incluyendo entre ellas el "combate final sobre escaleras dentro del almacén yanqui". Dave Kehr (1987) apunta que *A Better Tomorrow* resulta "casi un entretenimiento perfecto" gracias a las "extravagantes escenas de acción". Kevin Thomas (1991) señalara que *The Killer* consigue "escenificar la acción con la explosividad de una hilera de fuegos artificiales". Richard Christiansen (1992) destacara las "maravillosas y sorprendentes persecuciones y tiroteos" de *Hard Boiled*. Y Suzan Ayscough (1992) subrayara el "implacable enfrentamiento final de 30 minutos" de esta película, donde los villanos "toman y asesinan rehenes en medio de docenas de explosiones que incendian la pantalla".

En cuanto al cine de Jackie Chan, Kevin Thomas (1997) destaca la escena final de *Operation Condor*, "con una enormemente poderosa máquina de viento que permite desarrollar unas escenas de acción increíbles". Lewis Beale

¹²² Powers, J. (1988, junio). Glimpse Eastward. *Film Comment*. 24, 3, pp. 35-38.

(1988) asegura que *Police Story* presenta “algunas de las secuencias de acción más espectaculares nunca vistas”, apuntando Stephen Harvey (1987) que “todas sus secuencias de acción son salvajemente revulsivas”, especialmente la “increíble” escena que abre el filme, que implica la casi destrucción de un poblado, y la “casi tan excitante” y “complejamente coreografiada batalla” en unos grandes almacenes, donde Chan “parece Tarzan en Macys”. Y Michael Wilmington (1994a) presenta *Supercop* como una obra de acción tan espectacular que “merece un lugar de honor en cualquier panteón de películas de aventuras”, especialmente por la escena climática, que en otro texto valora como “probablemente una de las cuatro o cinco escenas de acción más increíbles de todos los tiempos” (Wilmington, 1996). Todo gracias a un trabajo con el que, según Kevin Thomas (1993), el equipo liderado por Chan

recuerdan lo que Hollywood ha olvidado hace tiempo: cómo hacer un entretenimiento puramente escapista que resulte rápido, ligero y sin pretensions, [... confiando], desde la prudencia económica, en un uso imaginativo de los recursos del medio, en lugar de depender de en diseños de producción y artilugios desorbitadamente caros.

Para ello, los directores hongkoneses ponen especial atención al espacio en el que tienen lugar las escenas de acción. El equipo creativo normalmente busca enmarcar sus escenas de acción en espacios narrativamente verosímiles y coreográficamente versátiles, susceptibles de ofrecer múltiples posibilidades a la hora de idear y desarrollar dinámicamente la acción en su interior. Prima, en este sentido, la utilización de espacios arquitectónicamente suntuosos, que cuenten con subespacios de diferentes características, para así organizar diferentes rutinas marciales a lo largo de la escena, y con diferentes alturas, posibilitando caídas y ascensos vertiginosos en su interior. Es así como la tradición fílmica hongkonesa “reta a sus cineastas a idear maneras cada vez más originales de presentar los esfuerzos del cuerpo humano por romper sus ataduras terrestres” (Bordwell, 2000, pág. 220).

Por ejemplo, la última escena de acción de *Police Story* tiene lugar de noche, en el interior de un iluminado centro comercial de varios pisos, conectados mediante escaleras automáticas, y un vestíbulo central en la parte

inferior, al que todos los niveles se asoman mediante balcones. Un espacio laberíntico, lleno de recovecos, pasillos, cristaleras. La última escena de acción de *One Upon a Time in China* transcurre en un amplio depósito rectangular, en cuyas paredes se alzan tres plantas dedicadas al almacenaje de paquetes, a las que se accede desde una alta nave central. Una estructura formada por columnas, paredes y suelos de madera, repleta de fardos y barriles allí acumulados, y que cuenta con innumerables escaleras de mano de bambú en la parte central. Y la escena final de *Hard Boiled* se desarrolla en un hospital de largos corredores y amplias salas, atestado de camillas, mesas y máquinas, con grandes ventanales susceptibles de ser atravesados.

Se privilegian escenarios que permitan recurrir a elementos de atrezzo para incorporarlos a la coreografía, de forma que se puedan introducir sucesivamente nuevos utensilios en la acción, a modo de armas, escudos, vehículos, etc., forzando la variación de los movimientos ejecutados. Los creadores en el cine de acción hongkonés deciden los escenarios en los que desarrollar sus coreografías en función no tanto del potencial espectacular de lugar *per se*, sino de las posibilidades que ofrece de cara a las acciones que en él tendrán lugar. Según Edward Tang, guionista habitual en las películas de Chan, “aparte de las escenas de diálogo, básicamente tengo que pensar en las razones por las que debe haber una pelea y qué objetos podemos utilizar para luchar con ellos” (Gentry, 1997, pág. 129). Posibilidades que expresen hasta el agotamiento, variando dinámicamente la acción presentada para así asegurarse la excitación del espectador. Por ejemplo, según Gentry (1997, pág. 129):

Las secuencias de lucha de Chan se desarrollan en etapas, y también lo hacen sus objetos. Después de que algo se ha utilizado de manera exhaustiva, se pasa a la siguiente parte de la lucha usando algo diferente. Con cada objeto incluso más imaginación y complejidad se añade a la secuencia.

Los percheros móviles, las cristaleras, el bate de béisbol y la motocicleta en *Police Story*, las escaleras, los sacos y la balanza en *Once Upon a Time in China*, y las camillas, mesas y cristaleras en *Hard Boiled*, resultan casos

ejemplares. Se entiende así las palabras de Bordwell (Bordwell, 2000, pág. 235), al apuntar que “el cine de Hong Kong dota a los más pequeños objetos y gestos de ímpetu cinético”.

Por otro lado, la arquitectura del espacio resulta esencial a la hora de condicionar el tipo de movimientos que caracterizarán las coreografías de acción que en ellos se desarrollarán. El centro comercial en el que tiene lugar la escena climática de *Police Story* no solo posibilita que buena parte de la secuencia se despliegue como una persecución por sus diferentes subespacios, sino que además brinda la oportunidad de que el actor planifique y realice varios saltos acrobáticos y caídas aparatosas desde las plantas superiores a las inferiores, a través de las terrazas centrales que unen las diferentes plantas del edificio. En el caso de *Hard Boiled*, el desarrollo de la acción en un espacio de gran extensión horizontal, con largos corredores a lo largo de los cuales se abren y suceden diferentes habitaciones interconectadas, permite al director planificar su acción en forma de una prolongada batida en la que los protagonistas avanzan inexorablemente por el espacio, abriéndose camino habitación tras habitación a golpe de pistola.

Y en el caso de *Once Upon a Time in China* el espacio se ha ideado siguiendo las exigencias de verticalidad que la acción impone. La capacidad de los personajes de ejecutar amplios saltos y piruetas aéreas condiciona que la escena se desarrolle en un espacio que permite explotar dichas habilidades, y esconder los trucajes que requiere su producción. No resulta gratuito que el espacio sea interior, ya que permite que el techo de la escenografía esconda adecuadamente el sistema de cables con los que los personajes son propulsados por los aires. Ni resulta extraño que se haya escogido una escenografía tan rica en posibilidades, con una amplia y sobre todo alta nave central, que fomenta la verticalidad de los movimientos. Verticalidad que tiene además consecuencias sobre la puesta en escena, explicando el reiterado uso de picados y contrapicados a la hora de presentar la acción, cuyas trayectorias ascendentes y descendientes quiebran el habitual posicionamiento de la cámara a la altura de los personajes.

Por otro lado, la arquitectura del espacio y la profusión de escaleras de mano en su interior permiten la concepción de múltiples sub-espacios de diferentes características donde desarrollar variadas coreografías, integradas todas dentro del mismo combate. Usando las escaleras como puente sobre el que enfrentarse, como pértigas con las que perseguirse, como inestable balancín sobre el que batirse, los creadores consiguen que la acción evolucione dinámicamente de principio a fin, aportando ingeniosas novedades sin destacados cambios de escenario o inesperados nuevos actantes. Como apunta David Bordwell (2000, pág. 19),

Hollywood gasta sus energías en reescrituras de guion sin fin y pródigos decorados y vestuarios. Los cineastas de Hong Kong consagran muchas de las suyas a la [creación de una] violencia furiosa, prolongada, elaborada, y a menudo masivamente implausible.

Una implausibilidad que el espectador acepta, siempre y cuando resulte lógica dentro de las leyes que rigen el universo diegético en cuestión, como se verá en un apartado posterior. Pero que además cumple la función de sorprenderle, narrativa y artefactualmente, ante lo extraordinario e increíble de las acciones mostradas. Para ello, los directores cuentan con unos actores de demostrada habilidad marcial y atlética, sea porque proceden del mundo de la ópera –como es el caso de Jackie Chan o Sammo Hung¹²³, y buena parte de los especialistas y dobles–, o porque son destacados deportistas en el ámbito de las artes marciales –como ocurre con Jet Li, Campeón Nacional de Wu Shu en varias ocasiones a muy temprana edad–. A lo que se suma el trabajo instructivo de la industria hongkonesa, donde desde los años setenta se establecieron varias escuelas para la formación de especialistas.

La habilidad marcial y atlética de los personajes/actores resulta palpable, por ejemplo, en la escena final de *Once Upon a Time in China*, cuya capacidad

¹²³ Sammo Hung y Jackie Chan formaron parte, desde la infancia, de un mismo grupo de ópera, conocido como las "Siete Pequeñas Fortunas", que también incluía al actor, director y coreógrafo Corey Yuen, y los actores y coreógrafos Yuen Biao y Yuen Wah, entre sus filas. Yuen Woo-ping, por su parte, es el mayor y más exitoso de los cinco hermanos que forman el "Clan Yuen", todos conocidos actores y coreógrafos marciales, hijos del también actor Yuen Siu-tien.

de sorprender al espectador depende en gran medida de ello. Los actores, especialmente Jet Li –y su doble–, ejecutan incesantes movimientos espectaculares a la hora de atacar a sus contrincantes, o esquivar algún ataque de estos. La secuencia final, a pesar de su componente marcial, se desarrolla como una larga rutina de gimnasia artística, abundando las volteretas, piruetas, mortales, *splits* (Fig. 4.3.3-4 - Once Upon a Time in China) y otras acrobacias, demostrando los contrincantes una espectacular flexibilidad, agilidad, habilidad y osadía, a la vez que se lanzan patadas y esquivan puñetazos.

A pesar de tratarse de una película de marcadas derivas fantásticas, en algunas ocasiones los actores realizan los movimientos con total autenticidad, es decir, sin ayuda de recursos profílmicos como trampolines o cables. Algo que la narración se encarga de subrayar presentando las acciones más asombrosas mediante planos generales, amplios y claros, que permiten observar la acrobacia completa, exhibiendo tanto la habilidad de los actores como la autenticidad de sus movimientos. En estos casos, a la sorpresa producida por el inesperado modo en que el personaje resuelve una situación –mediante un movimiento espectacular en lugar de uno simplemente eficaz, encontrando una vía de escape original que parecía imposible– se suma el asombro ante la habilidad acrobática del actor.

Pero incluso en los casos en que se recurre a artilugios profílmicos los actores demuestran gran habilidad a la hora de ejecutar el movimiento coreografiado. En esos casos la sorpresa narrativa se hace incluso más aguda –dada la mayor originalidad del movimiento–, y el asombro artefactual, si bien continúa originándose en cierta medida por la habilidad exhibida por el actor –sobre todo dada su capacidad de ejecutar el movimiento con naturalidad–, viene determinado esencialmente por la creatividad y pericia demostrada del equipo técnico para elaborar dicho movimiento durante el rodaje. Curiosamente, a pesar del trucaje, también en estos casos es habitual que el director recurra a planos generales para mostrar la acción. Ya no solo por resultar más espectaculares, por aquello que muestran, sino porque permiten borrar todo signo de trucaje, al hacer indistinguibles los cables utilizados.

Acciones ofrecidas como una atracción, que la puesta en escena además procura intensificar mediante recursos puramente fílmicos. Así, por ejemplo, en una pasaje en el que el protagonista se enfrenta a un grupo de secuaces del villano central en el tercer piso del almacén, el actor realiza una tripe patada aérea de espectaculares resultados. Es decir, ejecuta tres sucesivas patadas ejecutadas en un mismo salto, sin trucajes. Pero además la narración subraya enfáticamente el movimiento presentándolo a cámara lenta y desarrollándolo a lo largo de tres planos, en los que buena parte del movimiento se superpone de uno a otro. No se repite en cada plano toda la acción, pero en cada corte se repite parte de la acción anteriormente mostrada, lo que denota la coexistencia en la escena de una lógica narrativa y una lógica de la atracción, que frena por un escaso segundo el avance narrativo (doblemente, dado el uso combinado del ralentí y de la repetición), a favor de la espectacularización de la acción (de ello se hablará más detenidamente en el apartado 5.3.2.2). Un combo perfecto de habilidad marcial y pericia cinematográfica, con las que el espectador es golpeado emocionalmente.

Similares estrategias usa Jackie Chan en sus películas para sorprender y asombrar a sus espectadores. Sus movimientos suelen ser rápidos y originales, lo que los dota de un innegable carácter espectacular. En la secuencia final de *Police Story* se cuelga en varias ocasiones bajo las piernas de sus enemigos para elevarlos por los aires, se desliza por el suelo para derribarles al chocar contra ellos, salta para patearles y rueda por el suelo para lanzarles por los aires. Todo ellos sin trucaje alguno, y mediante planos suficientemente amplios y generalmente prolongados, a través de los cuales no solo exhibe su innegable habilidad atlética, sino la precisión de la coreografía en cuestión, que exige la milimétrica coordinación de todos los actores implicados y una vitalidad infatigable por parte del propio Chan, que encadena movimientos sin descanso. A lo que se suma el uso sorprendentemente creativo de unos percheros a modo de monopatín, escudo y arma¹²⁴, o del frontal de una motocicleta como escalera para poder golpear, desde las alturas del manillar, al villano que la

¹²⁴ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 03:02 a 03:18.

conduce (Fig. 4.3.1-1 - Police Story)¹²⁵. Con sus movimientos espectaculares, el actor consigue que, en palabras de Clyde Gentry (1997, pág. 127), “la admiración de los espectadores se extienda más allá del personaje de Chan a Chan mismo”.



Fig. 4.3.1-1 - Police Story

Pero además, Chan destaca por incluir en sus películas varias escenas de riesgo que acomete en persona, sin trucaje alguno y prácticamente sin medidas de seguridad. Movimientos que además se empeña por mostrar mediante planos amplios y largos, para certificar la autenticidad de la acción. Una estrategia formal con la que Jackie Chan garantiza que él mismo ha ejecutado personalmente la escena de riesgo, sin recurrir a especialistas, para el asombro del espectador, cuyo cuerpo se ve expandido por el efecto de la emoción. Como apuntan Le Blanc y Odell (2000, pág. 7), “[s]abes que Jackie ejecuta sus propias escenas de riesgo porque se asegura de que la cámara filme su rostro mientras arriesga la vida y la integridad física por nuestro entretenimiento”.

Por ejemplo, en un momento de la secuencia final de Police Story es lanzado por una de las terrazas del centro comercial contra una estructura de madera localizada en otra planta inferior. La caída es filmada mediante un único plano continuo, donde no solo se puede observar al personaje impactando contra la estructura y el suelo, sino también, sin corte alguno, su rápida reincorporación y vuelta a la persecución, lo que dota de especial

¹²⁵ Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 05:45 a 05:50.

impulso a la acción, dada la contagiosa tenacidad y presteza que actor y personaje demuestran¹²⁶.

En otro momento, mientras persigue a unos de los villanos, ejecuta un impresionante salto de un nivel a otro del centro comercial (Fig. 4.3.1-2 - Police Story), que el director presenta a cámara lenta, para enfatizar la espectacularidad de la acción, y de nuevo mediante una sola toma, garantizando su autenticidad, su realización sin efectos ni dobles, ni siquiera medidas de seguridad¹²⁷. Nada más caer, nuevamente sin corte alguno, el actor/personaje aprovecha la posición en la que ha quedado tras amortiguar la caída para iniciar un nuevo salto hacia la otra escalera. Una vertiginosa concatenación de acciones casi imposibles, que no solo asombran al espectador por la increíble destreza que el actor manifiesta, sino que vuelve a contagiar una inexorable sensación de celeridad a la persecución, intensificando la experiencia¹²⁸.

Y como era de esperar, el actor guarda su acción más osada para culminar la larga secuencia. Encontrándose en la parte superior del centro comercial, y forzado por la necesidad narrativa de llegar al piso inferior antes

¹²⁶ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 02:05 a 02:15.

¹²⁷ En este sentido, los actores secundarios y los especialistas cumplen una función indispensable en las escenas de acción, más allá de su participación en la coreografía marcial: actúan como red de seguridad para el actor. Por lo normal, en Hong Kong "[m]uchos actores y actrices hacen sus propias escenas de riesgo porque los seguros y los sindicatos no son tan obligatorios en las producciones como en las películas americanas" (Gentry, 1997, pág. 133). Pero el caso de Chan es extremo. Dada su inclinación por ejecutar escenas de riesgo por sí mismo, y mostrarlos mediante planos únicos que enfatizan el peligro y testimonien que se trata realmente de Chan ejecutándolos, es habitual que las medidas de seguridad resulten escasas, especialmente para los estándares occidentales. Dada la peligrosidad de algunas de sus acciones, generalmente implica a todo el equipo técnico y artístico a la hora de velar por su seguridad, alentándoles a estar atentos a una posible caída. Una participación auxiliadora del equipo que queda testimoniada en los créditos finales de sus películas, donde es habitual encontrar imágenes de tomas 'fallidas' en las que el equipo, nada más percatarse de que el movimiento no ha salido tal y como estaba planeado, sale corriendo para intentar agarrar al actor. Por otro lado, el accidente más grave del actor tuvo lugar, precisamente, durante la filmación de una escena de poco riesgo, pero donde parte del equipo técnico era extranjero. Se trata de un salto relativamente sencillo en *Armour of God*, durante cuyo rodaje el actor se desequilibró y el cámara, en este caso yugoslavo, en lugar de soltar la cámara y detener la caída, continuó rodando, dejando que el actor cayera de cabeza sobre una roca, produciéndole un traumatismo craneal.

¹²⁸ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 06:15 a 06:23.

que sus enemigos, decide subirse a la barandilla de seguridad y saltar con determinación hacia el precipicio que se abre a sus pies, agarrándose a una barra metálica vertical que soporta la instalación lumínica del edificio, y le permite deslizarse raudamente hacia abajo¹²⁹. Desciende así, inmediatamente, los cinco niveles que le separan del suelo: tres agarrado a la barra, destrozando las luces que en ella están enganchadas (Fig. 4.3.1-3 - Police Stor); uno en caída libre, al terminarse el barrote; y un último tras atravesar el techo de cristal de una estructura que se erige sobre el suelo.



Fig. 4.3.1-2 - Police Story

Un salto espectacular, nuevamente presentado sin cortes, mediante una cámara que retrocede y sigue el descenso del actor, garantizando la autenticidad de la acción, y enfatizando su peligrosidad. Por otro lado, las chispas de las luces que el actor destruye a su paso no hacen más que magnificar la espectacularidad de las imágenes, sumando además otra dimensión a la peligrosidad del acto. Y el actor/personaje vuelve a ponerse en pie nada más caer, demostrando en el proceso una entrega asombrosa, y contagiando nuevamente una inexorable sensación de celeridad a la acción. En palabras de Bordwell (2000, pág. 217), una de las claves por las que el cine de acción hongkonés resulta tan excitante es la “pura temeridad” que demuestran sus actores:

¹²⁹ Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 07:10 a 07:37.

A pesar de que muchas escenas de riesgo son falseadas mediante el montaje constructivo y el trabajo de cables, los cineastas hongkoneses llevan el riesgo a la pantalla hasta límites extraordinarios. [...] Parte del acelerón adrenalínico de estas películas nace del rodaje de peligros reales.



Fig. 4.3.1-3 - Police Story

El director además repite la acción otras dos veces, una de ellas desde un ángulo diferente, siguiendo una marcada lógica de la atracción. Y los créditos finales vienen acompañados por imágenes del proceso de rodaje, donde no solo se aprecia la laboriosa preparación de las coreografías marciales y las escenas de riesgo, sino también varias tomas que presentan a Chan y el resto de actores accidentados, tumbados en el suelo malheridos, siendo sacados del set en camilla, y en lastimosas situaciones similares, que demuestran el peligroso y tenaz trabajo realizado¹³⁰. En palabras de Chan (Witterstaetter, 1997, pág. 35):

Todas las escenas de riesgo que he diseñado, las he hecho. Porque sé hasta dónde puedo llegar. No estoy tan loco como para saltar de un edificio de veinte pisos. Incluso si puedo saltar con cuatro cortes, no me gusta. Salto, corte, salto, corte... no quiero hacer eso. Quiero hacerlo en una sola toma. Cuando he terminado, corro delante de la cámara para mostrar que soy yo. Siempre lo hago.

¹³⁰ Ver: "Police Story (1985) - Corte 3.mp4".

Mediante la combinación de movimientos atléticos y arriesgados, coreografías precisas e impetuosas, y acciones originales e ingeniosas, el cineasta consigue percutir a sus espectadores con sucesivas e incesantes sorpresas narrativas y artefactuales, estableciendo un constante juego de sobresaltos que expanden su cuerpo, tendente a la contracción a causa del suspense (a examinar en los próximos apartados).

Incluso en el caso del cine de acción criminal, donde el combate cuerpo a cuerpo escasea frente a los duelos y tiroteos, la orientación atlética de las acciones resulta palpable. Así, por ejemplo, en el caso de John Woo, sus héroes y villanos se enfrentan armados hasta los dientes con todo tipo de armas de fuego –pistolas, escopetas, metralletas–, variando en cada caso el potencial destructor y, en consecuencia, la amplitud del espectáculo. Pero sus personajes también llevan a cabo movimientos atléticos inusuales en una película de acción criminal, donde el cuerpo generalmente funciona como mero soporte de un arma que apunta, dispara, fulmina y devasta; donde la corporalidad se articula como territorio icónico, fetichista, pero de escaso poder expresivo, cinestésico.

El cine de John Woo está emparentado con el de artes marciales, algo perceptible no solo temáticamente, sino especialmente en su orientación estética, dado su afán coreográfico a la hora de presentar y desarrollar la acción, de mover los cuerpos por el espacio. De modo que, a pesar de que las armas que portan sus héroes inhiben el mano a mano, para los personajes de Woo funcionan como prótesis de un cuerpo dado a la acrobacia. Los personajes empeñan todo su físico en la batalla, corriendo, saltando, rodando, deslizándose mientras disparan y son disparados. Así, el cuerpo acrobático de los personajes, como en el caso del cine de artes marciales, resulta el principal vehículo expresivo de sus películas, y una de las fuentes más importantes de su lógica espectacular, junto al juego pirotécnico. Un cine de acción sin cuerpo a cuerpo, pero donde el cuerpo en movimiento es el centro de la acción.

A lo que se añade el carácter eminentemente excesivo de los tiroteos que pone en escena. Un exceso de disparos, en relación con el número de muertes, que instaura una contabilidad pirotécnica y hemoglobínica hipertrofiada,

convirtiéndose todo encuentro, incluso cualquier duelo clásico, en una masacre, en una carnicería, en una escabechina desproporcionada. Característica que haría las delicias del espectador habitual del género, el cual, como un adicto, espera y necesita siempre más y más. No extraña que la crítica norteamericana presentase *A Better Tomorrow* como “artificial thriller de tiros con exagerada violencia y derramamiento de sangre” (*A Better Tomorrow*, 1986); apuntase que las escenas de acción de *A Better Tomorrow II* (*Honor, plomo y sangre*, John Woo, 1987) “instantáneamente establecen –con un confortable margen– un nuevo record mundial de carnicería fílmica” (Kehr, 1989); caracterizase *The Killer* como una película que “lleva la violencia al nivel de la masacre en masa” (Nichols, 1992); y subrayase de *Hard Boiled* sus “verdaderos huracanes de violencia explosiva, deslumbrantemente bellas masacres a una escala suficientemente grandes como para intimidar a una docena de *Dirty Harrys*” (Turan, 1992), especulando que “probablemente haya más gente asesinada en la primera escena de *Hard-Boiled* que en las dos primeras entregas de *Die Hard*” (Leydon, 1993).

En cualquier caso, frente a los movimientos atléticos y temerarios de los protagonistas de Jackie Chan y Tsui Hark, en el caso de John Woo las sorpresas que fundamentan la ‘agitación cinemática’ dependen mucho más del desarrollo narrativo que de su condición artefactual. Sus escenas de acción se desarrollan como un juego de revelaciones y resoluciones con las que incesantemente golpea al espectador en lo emocional. Ejemplo paradigmático de ello es un plano-secuencia incluido en la secuencia final de *Hard Boiled*. Se trata de un largo pasaje de acción, en el que los personajes se abren paso a tiros por dos plantas del hospital, rodado mediante un único plano, que no solo sigue a los protagonistas, sino que además empuja inexorablemente al espectador hacia el centro de la acción.

Más adelante se analizará esta secuencia desde el punto de vista de los movimientos corporales y las trayectorias atencionales. Por el momento, basta señalar que el director estructura la acción como un juego de revelaciones donde diferentes sicarios asaltan incesante pero inesperadamente los pasillos, para la sorpresa de protagonistas y espectadores, que esperan estas apariciones pero desconocen el modo en que se concretarán. En una ocasión,

mientras la acción se dirige hacia otro punto del espacio, un juego de sombras en otra esquina anticipa la entrada en acción de un villano, entretejiendo el presente de la narración con su dirección futura. En muchos otros instantes, es el impacto de alguna bala en una pared anexa lo que revela un nuevo peligro, desvelando a su vez la posición espacial desde la que surge la amenaza. Y en cada caso la revelación viene seguida por una respuesta adecuada de uno de los protagonistas, que resuelve los obstáculos con asombrosa habilidad y precisión. Consigue así el director sumergir al espectador en una experiencia dinámica, donde se ve sucesivamente sorprendido y asaltado por los eventos, a la vez que tensado por el suspense en marcha.

A todo ello hay que añadir la magnífica orquestación del plano secuencia, de casi tres minutos (163 segundos) de duración, donde los personajes se adentran en sucesivos corredores y salones mientras la cámara les sigue, enfatizando sus movimientos, como si de un baile a tres se tratara. Una elaborada coreografía entre cámara, protagonistas, espacios, objetos y el resto de personajes, que fácilmente asombra al espectador atento, fascinado por el trabajo que requiere la construcción del artefacto audiovisual presente ante sí. Y que mantiene al espectador perfectamente orientado en el espacio, lo que le permite dejarse llevar por la acción desplegada.

4.3.2. Estableciendo el suspense: simpatía y estructura dual contrapuesta

Las escenas de acción del cine hongkonés resultan especialmente elocuentes desde el punto de vista del suspense, al estructurarse entre dos posibles resultados opuestos y excluyentes entre sí: la victoria o la derrota del personaje. En los tres casos, al iniciarse la escena de acción los posibles desarrollos de la escena quedan estructurados, anticipándose dos resultados posibles, contrapuestos y con diferente probabilidad: la victoria de los villanos, más numerosos en número y que inician la escena con ventaja; y la victoria del protagonista, en desventaja tanto numérica como en la situación de salida. Un incierto futuro se cierne sobre personajes y espectadores, cuyo desenlace comienza a inquietar. Pero cuyo trayecto a la vez se profetiza excitante, tras

haber asistido, en todos los casos, a varias escenas de acción sobresalientes a lo largo del metraje, antes de llegar a la secuencia climática.

Se establece así el suspense, en adelante desarrollado a lo largo de unas secuencias de acción que durante llevarán a sus personajes al límite de lo humanamente superable, articulándose las secuencias como sucesivos episodios donde cada personaje es enfrentado a obstáculos en apariencia prácticamente imposibles de superar (lo que incrementa la improbabilidad de alcanzar el resultado final deseado), y cuya superación habitualmente resulta sorprendente. Las secuencias, además, se extienden de forma prolongada, resultando notoriamente largas: en *Police Story* dura aproximadamente 9 minutos; la de *Once Upon a Time in China* unos 19, de los cuales 12 se dedican al enfrentamiento central; y la última escena de *Hard Boiled* dura prácticamente media hora.

En dos de los casos, además, el suspense se ve intensificado por el establecimiento explícito de un conveniente *deadline* por parte de la narración. En el caso de *Once Upon a Time in China*, el héroe llega al almacén en el que se refugian los villanos en el momento en que estos preparan la partida de un barco cargado de mujeres secuestradas, entre las que se incluye su “tía”, arrastrada a su interior. De modo que el tiempo corre en contra de Fei-hung, que deberá vencer a sus contrincantes a contrarreloj, antes de la partida del barco, que la narración, mediante un sucinto montaje paralelo, anuncia como inminente. De modo parecido, la secuencia final de *Hard Boiled* se inicia con los dos protagonistas atrapados en un depósito de cadáveres que los villanos están colmando de gas venenoso. Y cuando consiguen salir de la trampa, iniciándose *de facto* la larga secuencia final de acción, el villano coloca cargas explosivas en el hospital, con la intención de hacer saltar por los aires las evidencias –su almacén de armamento– y escapar entre el caos que se originará, estableciendo un *deadline* en la acción que tensará en adelante al espectador.

Por otro lado, antes de la escena la narración se ha ocupado de que el espectador presente una disposición positiva hacia los protagonistas antes de que las secuencias finales comiencen. Como se ha expuesto en el apartado teórico, que el espectador simpatice con los protagonistas es un requisito

indispensable para que lograr que una escena resulte exitosa desde el punto de vista del suspense. Y el cine hongkonés, como casi todo el cine de acción, tiende en este sentido a presentar unos héroes que, a pesar de alguna ocasional doblez, resultan irrevocablemente simpáticos a sus espectadores. En los tres casos las disposiciones afectivas del espectador se han estructurado de forma maniquea, resultando el protagonista altamente simpático y el antagonista agudamente antipático, lo que intensifica la ‘solidaridad’ (Carroll N. , 2008, pág. 183) con el primero y, por tanto, la deseabilidad de su victoria durante la escena de acción.

En *Police Story*, para el momento en que la narración llega a la secuencia final, el personaje interpretado por Jackie Chan se ha granjeado la simpatía incondicional del espectador por diferentes medios. En primer lugar, resulta un personaje gracioso, torpe y desbordado en ocasiones por la situación, especialmente en algunas escenas de clara orientación humorística, en las que el actor demuestra una gran habilidad para la comedia física y la comedia de enredo. En segundo lugar, se muestra como una figura noble, protectora y compasiva con los más débiles, demostrando un gran compañerismo hacia sus colegas menos tenaces y resueltos. En tercer lugar, ha conseguido despertar en varias ocasiones compasión en el espectador, por las problemáticas incompatibilidades entre su labor policial y su vida amorosa, al ser injustamente puesto en ridículo durante un juicio ante todo el tribunal, y al ser inculpado de un crimen que no ha cometido, lo que acaba por poner a la policía en su contra. En cuarto lugar, se ha ganado la admiración del público a lo largo de la película, tanto por su empeño y valentía ante los constantes peligros, como por su inequívoca habilidad marcial, demostrada anteriormente en tres sobresalientes escenas de acción. Finalmente, cuenta con la adhesión moral del espectador, en un relato de estructura moral maniquea (policías contra mafiosos) donde el protagonista no solo se integra en el bando de los ‘buenos’, sino que destaca en él como la figura más íntegra y perseverante.

De modo similar, el protagonista de *One Upon a Time in China*, interpretado por Jet Li, también llega a la última escena habiéndose ganado la simpatía del espectador, gracias a diferentes factores relacionados con su personalidad, habilidad, situación y orientación moral. Resulta un personaje

agradable, de aspecto cándido y comportamiento risueño, dadas las facciones aniñadas y la habitual conducta afable del propio actor. Un personaje gracioso e inocente, especialmente en sus desencuentros con la tecnología moderna, y en su relación con el personaje al que llama “tía”, con la que mantiene un romance tiernamente velado, como dicta la tradición. Se muestra además como una figura noble y de gran templanza, que protege en todo momento a los más débiles y desfavorecidos, y para la que el diálogo prima sobre el uso de la violencia. Y como un personaje honrado y respetuoso, que cumple su palabra y respeta a sus adversarios, cuando éstos luchan de forma honesta y por motivos justificados.

Por otro lado, ha conseguido despertar en varias ocasiones compasión en el espectador, especialmente por el modo en que es, junto a su grupo de discípulos, ninguneado por las autoridades gubernamentales, colonialistas, que se consideran garantes de los valores “civilizados”. Se ha ganado la admiración del público hacia sus habilidades marciales, demostrada a lo largo de la película en múltiples ocasiones, en una narración en la que las escenas de acción se suceden a un ritmo mayor que en el cine de acción occidental. Y cuenta con su adhesión moral, en un relato de estructura moral maniquea, donde el virtuoso protagonista se enfrenta a un grupo mafioso dedicado al tráfico humano, con la ayuda de algunas de las autoridades gubernamentales y fuerzas coloniales instaladas en la región.

Finalmente, durante la larga escena final de *Hard Boiled*, la simpatía del espectador también recae sobre los dos policías que protagonizan la película, clásicos antihéroes à la John Woo: Tequila (Chow Yun-Fat), un temerario lobo solitario amonestado por sus excesos, y Tony (Tony Leung), un policía encubierto de identidad en conflicto. Guerreros extraordinarios, pero también traumatizados, como el espectador ha podido comprobar en varias escenas previas, despirientan su admiración y compasión a partes iguales. Personajes de habilidad y personalidad simétrica, como Woo enfatiza reiteradamente en la puesta en escena, guiados por un código de honor convergente, no siempre acorde con los mandatos de sus superiores, pero moralmente loable, lo que conlleva la aprobación del espectador. Y enfrentados a unos villanos que no solo se han mostrado crueles a lo largo del metraje previo, sino que comienzan

la escena cometiendo varios actos despiadados hacia enfermos y médicos, a los que apiñan como rehenes, provocando el desconcierto y el miedo en el interior y el exterior del edificio, donde acribillan todo lo que se mueve, a modo de advertencia, incluso a veces por mero sadismo.

4.3.3. Modulando el suspense: variedad, creciendo y avance dinámico

Si la simpatía es un prerequisite para el suspense, el carácter variado y creciente de los obstáculos, así como el avance dinámico de las acciones, son factores determinantes a la hora de que una escena consiga elicitare un episodio intenso de suspense en sus espectadores. Con el fin de asegurar dichos factores, los directores hongkoneses dividen sus secuencias de acción en diferentes bloques de acción más o menos autónomos, de modo que cada uno de ellos, en su progreso, enfrenta a los protagonistas a crecientes y novedosos peligros.

En el caso de *Police Story*, el cineasta ha organizado la acción como una sucesión de pruebas para el protagonista, que se encadenan progresiva y dinámicamente hasta el final. Para ello ha estructurado la acción en pequeños bloques dotados de una cierta autonomía narrativa, sea por los espacios en que tiene lugar el enfrenamiento (diferentes puntos del centro comercial) y/o la configuración del grupo de contrincantes a los que se enfrenta (diferentes en número y armamento), a pesar de que los bloques se encadenan vertiginosamente uno tras otro.

Los bloques de acción se desarrollan del siguiente modo:

1. Combate cuerpo a cuerpo contra dos matones, que se alternan a la hora de intentar golpearle. El héroe sale victorioso del lance.
2. Enfrentamiento con otros dos villanos, con los que esta vez se ve obligado a lidiar a la vez. A pesar de ello también consigue vencerles.
3. Encuentro con tres contrincantes, que además le rodean a la hora de atacarle. En esta ocasión el héroe se ve superado por los villanos, los cuales terminan arrojándole por una de las terrazas centrales del centro

- comercial, cayendo sobre una construcción de madera y sobre el pavimento del nivel inferior.
4. Nuevo combate contra los mismos tres villanos, a los que esta vez consigue superar.
 5. Enfrentamiento contra dos contrincantes que portan bates de béisbol. Consigue vencerles utilizando unos percheros móviles.
 6. Nuevo ataque de dos villanos, a los que vence.
 7. Enfrentamiento contra cuatro adversarios, que además le rodean. Le reducen y superan. Pero un fuerte golpe de uno de los villanos le empuja a otra porción del espacio, iniciándose un nuevo bloque de acción.
 8. Continúa luchando contra los cuatro adversarios, que ya no le rodean. Parece poder imponerse a sus adversarios, pero uno de ellos consigue lanzarle contra una estantería, que termina tirando sobre él. Está al borde de la derrota, pero otro personaje le ayuda, evitando que le den el golpe de gracia.
 9. Inicia un nuevo contraataque, venciendo a sus contrincantes.
 10. Otro villano se lanza contra él montado en una de las motocicletas expuestas en esa planta del centro comercial. Tras varias embestidas fallidas, el héroe consigue vencer.
 11. Persigue a un villano que aun tiene en su poder el objeto –un portafolios incriminatorio– que motiva toda la acción. Consigue vencerle, tras alcanzarle mediante un acrobático salto sobre una escalera automática. Pero no consigue evitar que lance la cartera por el hueco central del edificio.
 12. Salta desde la planta superior, deslizándose vertiginosa y aparatosamente cinco plantas abajo, para hacerse finalmente con la cartera. Momento en que llega la policía, y detiene a los mafiosos.

Como se puede observar, cada enfrentamiento introduce un nuevo y/o incrementado peligro para el personaje, que se ve obligado a resolverlo mediante movimientos y recursos diferentes a los previamente ejecutados. Además, por lo general cada enfrentamiento incluye alguna acción susceptible de sorprender al espectador, tanto por su carácter inesperado (narrativamente) como por la dificultad de su ejecución (artefactualmente). Y

merced al modo en que se ha estructurado la secuencia, los llamativos movimientos del actor/personaje aumentan progresivamente en espectacularidad, resultando cada vez más sorprendentes y asombrosos, lo que evita la extenuación de la fórmula.

Además, dividiendo la acción en pequeños bloques diferenciados, el cineasta puede coreografiar con independencia y precisión cada uno de ellos, e integrarlos posteriormente de forma estructurada, variando y magnificando progresivamente las dificultades a las que se enfrenta el personaje, y alternando eficazmente sus victorias y derrotas, para así modular eficazmente la intensidad del suspense erigido.

Con el fin de acentuar el suspense, el director potencia una puesta en escena que busca hacer palpables los peligros a los que se enfrenta el héroe. Mediante un intrépido trabajo profílmico, por el que Chan se juega en muchos casos su integridad física, el cineasta consigue poner en escena las acciones de tal modo que manifiestan una verdadera sensación de violencia y amenaza para el protagonista, subrayando el peligro que corre en cada caso. Al poder coreografiar cada pequeño enfrentamiento con precisión, en muchas ocasiones el actor esquivo golpes que, de no ser por la milimétrica coordinación entre él y sus contrincantes, acabarían por causarle lesiones reales (como se puede apreciar en el pasaje de los bates de béisbol, que en su constante y agresivo balanceo varias veces están a punto impactar sobre él).

Una situación magnificada en las escenas de riesgo, como los saltos y caídas desde las alturas, realizados con las mínimas medidas de seguridad, como se puede apreciar en las tomas –planos generales, continuos, sin cortes– con los que son presentadas, donde no hay cabida para el trucaje. En este sentido, los créditos finales demuestran el peligro que corren los actores durante el rodaje, ofreciendo imágenes de tomas en las que las cosas no han salido bien a la primera, y alguno de los actores ha terminado malherido.

Por otro lado, la eficacia emocional de la escena viene condicionada por otro factor decisivo: su avance dinámico. El cineasta presenta una acción incesante, sin interrupciones en su desarrollo. En primer lugar, lo consigue

impidiendo que protagonista y espectador descansen en ningún momento. Algo especialmente palpable en los pasajes que implican saltos y caídas espectaculares de los personajes, dado que éstos no interrumpen el flujo de la acción.

Cuando el protagonista el que cae sobre la construcción de madera, salta sobre una escalera automática (Fig. 4.3.1-2 - Police Story), o se precipita desde lo alto del centro comercial (Fig. 4.3.1-3 - Police Stor), se levanta inmediatamente del suelo, en el mismo plano en que el descenso de ha presentado, continuando la frenética persecución sin perder tiempo. Y cuando es alguno de los contrincantes el que cae, como en los casos en que son lanzados contra una vitrina a cámara lenta (Fig. 5.3.2-23 - Police Story)¹³¹, la acción infatigable del protagonista y el resto de contrincantes sigue en marcha incluso en el mismo plano dedicado a mostrar la espectacular la caída.

En segundo lugar, el cineasta enlaza un enfrentamiento con otro utilizando diferentes recursos para mantener la acción en marcha de forma infatigable, sin parones entre combate y combate, evitando así que la tensión y el impulso instaurados por el suspense decaigan. Cuando los enfrentamientos tienen lugar en el mismo espacio, estos se suceden sin descanso, de modo que nada más terminar un pasaje siempre aparece un nuevo bloque de adversarios, o se reincorporan inesperadamente viejos adversarios supuestamente derrotados. Así se encadenan los bloques 4 a 10, donde el protagonista se enfrenta al mismo grupo de contrincantes en una serie de espacios contiguos.

Y cuando la transición implica un desplazamiento espacial, el director lo omite mediante efectivas elipsis espacio-temporales, con las que personaje y espectador son propulsados de un combate y otro. Ocurre, por ejemplo, al pasar de la imagen final del segundo enfrentamiento (Fig. 4.3.3-1 - Police Story), donde se observa a un contrincante cayendo entre las escaleras automáticas mientras Chan agarra en lo alto a la informadora a la que acaba de salvar, para salir corriendo del plano por la izquierda; a la primera imagen del

¹³¹ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 04:18 a 04:27.

tercer enfrentamiento (Fig. 4.3.3-2 - Police Story), que muestra a Chan corriendo por los pasillos del centro comercial, igualmente hacia la izquierda del plano, con la confidente junto a él, quedando el corte suturado por el *raccord* de acción y dirección de los personajes. Pasillo en el que inmediatamente aparecerán los villanos con los que se enfrentará en dicho bloque¹³².



Fig. 4.3.3-1 - Police Story



Fig. 4.3.3-2 - Police Story

De este modo, la escena consigue sumergir al espectador en un estado afectivo de alta excitación mediante la elicitación combinada de emociones como la sorpresa (por motivos narrativos y artefactuales) y el miedo

¹³² Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 01:45 a 01:50.

(fundamento del suspense), que golpean sucesivamente e impulsan inexorablemente al espectador hacia adelante, manteniéndole atrapado a la narración en desarrollo.

A diferencia de la escena final de *Police Story*, la larga secuencia de acción que pone punto final a *Once Upon a Time in China* se articula, esencialmente, como un largo combate que enfrenta al héroe a un único adversario, de similar experiencia marcial, si bien habilidades y fondo moral diferentes. Por ello, para mantener la espectacularidad y el suspense de la escena, el director estructura el combate en bloques donde, en lugar de incrementar el número de contrincantes con los que se enfrenta el protagonista, se introducen paulatinamente nuevas dificultades en su camino hacia la victoria. Dificultades que dependen, esencialmente, del tipo de espacio en el que se desarrolla la acción.

El episodio completo se puede descomponer en seis pasajes, alternándose sucesivamente un pasaje aéreo, donde los contrincantes se enfrentan acrobáticamente en las alturas, y un pasaje sobre suelo firme, en el que Fei-hung y su adversario pelean ágilmente sobre el pavimento. Los pasajes aéreos se caracterizan por la patente orientación fantástica de las acciones emprendidas, que incluyen numerosos saltos, vuelos y piruetas imposibles de ejecutar sin trucajes, en este caso un estudiado trabajo de cableado. Pero su óptima y efectiva ejecución requiere, aun así, una gran habilidad por parte de los actores que emprenden las acciones, cuyos movimientos deben resultar naturales, fluidos. De este modo, más allá de los trucajes, los actores demuestran en sus acciones una habilidad acrobática sorprendente, que los cables ciertamente permiten amplificar, pero nunca producir desde cero.

Por su parte, en los pasajes que transcurren sobre tierra firme los movimientos ejecutados carecen de la orientación fantástica, anti-gravitacional, de los pasajes aéreos, desarrollándose de forma más realista. Sirven como un cambio de registro que, además de refrescar la acción, ofrece un corto respiro al espectador, tras el vertiginoso y acrobático pasaje aéreo anterior. Pero aun así resultan sorprendentes, dada la exhibición de flexibilidad y agilidad de los contrincantes.

Los seis pasajes que componen la escena se desarrollan del siguiente modo:

1. Primer pasaje aéreo. Los personajes ejecutan una serie de atléticos movimientos sobre una escalera que une horizontalmente dos partes del espacio, a modo de puente. Escalera que partirán en dos, que volará por los aires en diferentes direcciones, que se usará verticalmente como apoyo, y de la que finalmente, una vez quebrados los escalones, se utilizarán sus mástiles principales como extensiones de los propios brazos del protagonista, que se aferra con ellos a los laterales del almacén para evitar caer sobre su contrincante (Fig. 4.3.3-3 - Once Upon a Time in China).
2. Primer pasaje sobre tierra firme. El protagonista esquiva a su adversario sucesivamente mediante dos *splits* sucesivos, uno sobre el suelo y otro de pie (Fig. 4.3.3-4 - Once Upon a Time in China), y le ataca mediante una ágil patada aérea con giro y una veloz patada doble en el aire.
3. Segundo pasaje aéreo. Motivado por la aparición de varios matones armados en lo alto del almacén, protagonista y villano se persiguen por el espacio utilizando las escaleras a modo de pértiga, ascendiendo por ellas e impulsándose a la vez sobre ellas de una punta a otra del escenario, en un intento a ascender al nivel más alto del edificio.
4. Segundo pasaje sobre tierra firme. El héroe se enfrenta a los secuaces del villano sobre el pavimento del tercer piso del almacén. A pesar de la velocidad y efectividad de Fei-hung, los mafiosos consiguen abrir fuego sobre él, obligándole a refugiarse tras un pilar. Pero sus discípulos llegan al rescate, apareciendo repentinamente en escena para derrumbar a los mafiosos. Se intercala así, entre tantas acciones espectaculares, un breve episodio cuyo éxito depende de un inesperado giro narrativo.
5. Tercer pasaje aéreo. El protagonista salta sobre una escalera horizontal en medio del almacén, sobre la que se enfrentan. A lo largo del pasaje, las acciones de los personajes convierten la escalera, primero, en un balancín (Fig. 4.3.3-5 - Once Upon a Time in China), sobre el que luchan con exigente equilibrio. Y luego en dos escaleras verticalmente enfrenadas (Fig. 4.3.3-6 - Once Upon a Time in China), sobre las que los personajes giran, saltan y se golpean acrobáticamente.

6. Tercer pasaje sobre tierra firme. El villano utiliza como arma una gran balanza, con cuyos extremos intenta golpear al héroe. Y luego le ataca con una cuchilla que esconde en el pelo, con la que consigue cortarle ligeramente en el cuello. Pero el héroe termina venciendo.



Fig. 4.3.3-3 - Once Upon a Time in China



Fig. 4.3.3-4 - Once Upont a Time in China

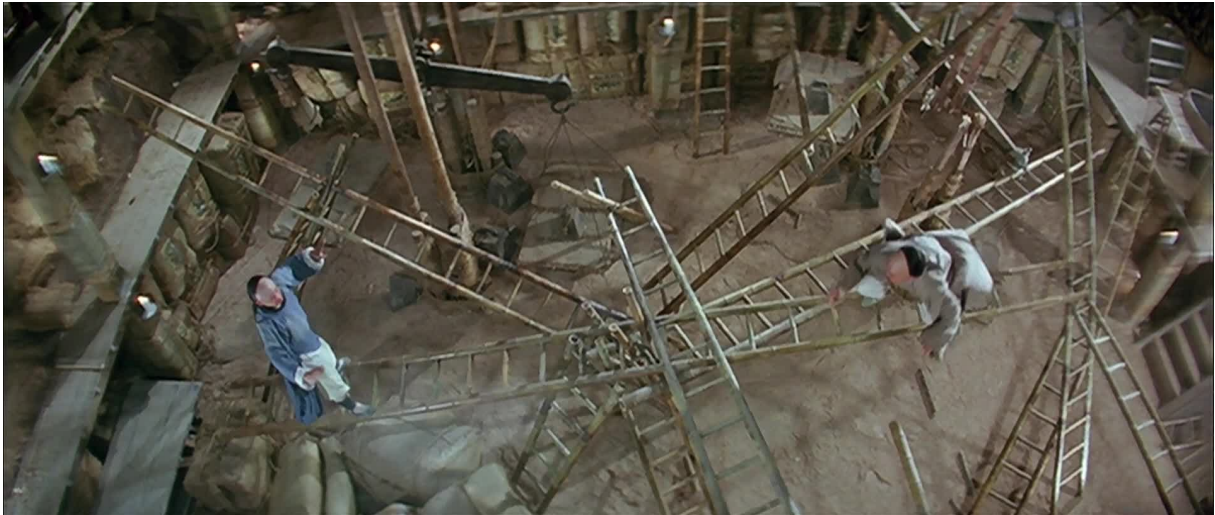


Fig. 4.3.3-5 - Once Upon a Time in China



Fig. 4.3.3-6 - Once Upon a Time in China

Se trata de un *set-piece* alabado explícitamente por varios críticos norteamericanos por su espectacularidad y dinamismo. La escena se ha construido siguiendo una puesta en escena que enfatiza las dificultades y los peligros del personaje en todo momento, factor decisivo a la hora de elicitare suspense en el espectador. Mediante un uso reiterado de planos picados y contrapicados, la narración subraya tanto la altura a la que se mueven los personajes como la inestabilidad de las superficies y estructuras sobre las que desarrollan sus acciones, apuntando el potencial peligro de una estrepitosa caída o una nefasta pérdida de equilibrio.

La puesta en escena no solo muestra con detalle los golpes que recibe el personaje, sino también las destructoras consecuencias de los golpes que

consigue esquivar, que podrían haber resultado letales, como demuestran sus estragos sobre escaleras y otras estructuras de madera. Por ejemplo, en la tercera escena sobre suelo firme, el adversario emprende un ataque feroz que el protagonista consigue sortear a duras penas. El peligro al que se enfrenta queda subrayado por los visibles destrozos que ocasiona sus golpes sobre la escalera en la que se encontraba apoyado el protagonista (Fig. 4.3.3-7 - *Once Upon a Time in China*). Sin descanso, lanza contra Fei-hung una escalera, que consigue esquivar nuevamente por los pelos, impactando bruscamente sobre el lugar en el que se encontraba instantes atrás.

Además, el director mantiene presentes otros peligros cuando éstos resultan dramáticamente significativos, con el objeto de que, a pesar de no estar participando en ese momento en la narración, recuerden la amenaza que se cierne sobre la integridad del héroe. Así, por ejemplo, en el segundo pasaje aéreo cada uno de los planos que las presenta las acciones de los dos combatientes enfrentados se ha escogido de tal manera que la acción resulte clara en su intención y trayectoria para el observador, subrayándose en cada caso, además, los peligros a los que se enfrenta el protagonista, a saber: la altura a la que se encuentra, desde la que puede precipitarse en caso de no medir bien sus movimientos; la proximidad del villano que le persigue, siempre pisándole los talones; y la presencia de los secuaces de éste, que le apuntan en todo momento, llegando a disparar sobre él cuando le tienen cerca.



Fig. 4.3.3-7 - *Once Upon a Time in China*

Por otro lado, al igual que ocurre con *Police Story*, Tsui Hark no solo estructura la acción de modo que en cada nuevo bloque varíen e incrementen tanto los obstáculos como los movimientos del personaje. Sino que además pone en escena la acción buscando que ésta avance del modo más dinámico posible, sin pausas innecesarias que minen el ritmo de su presentación. Para ello, por un lado, desarrolla la acción de modo que los diferentes pasajes se sucedan de forma narrativamente fluida. De modo que el primer pasaje sobre el suelo se inicia en el mismo momento en que Fei-hung toca el firme, tras el último encontronazo aéreo del pasaje previo. El segundo pasaje aéreo, que se despliega como una intensa persecución, viene motivado por los disparos con los que los secuaces del villano intentan alcanzar al protagonista, nada más separarse de su enemigo tras el último golpe del pasaje en cuestión. Y así sucesivamente.

El director demuestra además una gran economía de medios a la hora de presentar la información relevante de la escena, combinando exposición y espectáculo para conseguir así “la obtención del máximo de efecto con el mínimo de materia” (Epstein, 1957, pág. 120). Por ejemplo, en el segundo pasaje aéreo, una vez presentados los secuaces del villano, su posterior omnipresencia en cada uno de los planos dedicados a la persecución de los dos combatientes resulta especialmente importante desde un punto de vista narrativo, ya que no solo subraya uno de los peligros presentes para personaje, sino que recuerda en todo momento al espectador el destino de sus acciones, intencional (darles alcance) y espacialmente (el tercer piso del almacén).

Mediante el uso de planos generales que muestran en todo momento a los villanos al fondo de la imagen, con cierto grado de redundancia (necesaria, dado que la atención del espectador se encuentra concentrada en la acción que se desarrolla en primer plano), la película mantiene al espectador orientado constantemente de forma narrativamente económica, sin necesidad de introducir planos de carácter meramente informativo, que ralentizarían la acción. La presencia, posición y amenaza de los villanos se hace palpable sin siquiera recurrir a un breve inserto, pudiendo así la narración dedicarse a presentar las incesantes y asombrosas acciones de los personajes, que gozan y contagian de una intensa energía y aceleración.

De modo similar, el tercer pasaje aéreo comienza tras saltar Fei-hung desde las alturas del almacén hasta una escalera que cruza en horizontal el nivel inferior de éste. Una acción independiente, que el director presenta mediante dos planos: primero un contrapicado (Fig. 4.3.3-8 - *Once Upon a Time in China*), que enfatiza la altura y el descenso vertiginoso del personaje; y luego un picado (Fig. 4.3.3-9 - *Once Upon a Time in China*), que subraya su habilidad para aterrizar equilibradamente sobre la temblorosa escalera. Ambos planos, además, permiten observar con claridad la acción y la posición relativa de los contrincantes, y presentan el espacio donde se desarrollará el nuevo enfrentamiento aéreo entre ellos, que en los próximos planos se desvelará con mayor detalle. El salto funciona como colofón del pasaje previo y prólogo del que está a punto de comenzar. Pero gracias al modo en que ha sido presentado prácticamente no detiene la acción. Al combinar acción y exposición el director se puede permitir precipitar el inicio del nuevo pasaje, cuyos elementos –el espacio en el que se desarrollará, los personajes implicados, sus intenciones, sus posiciones relativas– ya han sido presentados.



Fig. 4.3.3-8 - Once Upon a Time in China



Fig. 4.3.3-9 - *Once Upon a Time in China*

Finalmente, en el caso de *Hard Boiled*, el director se asegura un suspense en *crescendo* regulando, esencialmente, la duración de cada uno de los pasajes que la desarrollan, a cual más prolongado, y la magnitud de los destrozos provocados, en vehemente aumento, hasta terminar la escena con la explosión final de todo el hospital, de la que los protagonistas se salvan por los pelos. Poco aportaría a estas alturas una enumeración de los diferentes bloques que componen la escena, que además se articulan de un modo mucho más cercano al del cine de acción hollywoodiense que el de sus compañeros.

En cualquier caso, me gustaría cerrar este apartado con dos apuntes sobre la secuencia final de la película. En primer lugar, el director consigue establecer el suspense incluso antes de que la escena termine de estructurarse alrededor de los dos resultados contrarios y excluyentes necesarios. Y lo hace puntuando los momentos previos, donde el caos generalizado ha invadido el hospital, de brevísimas imágenes que funcionan como micropasajes de suspense, ínfimos y autónomos respecto a la secuencia en su totalidad, pero que aun así consiguen anunciar en lo narrativo e iniciar en lo emocional el largo episodio de suspense por venir.

Entre todas las imágenes del caos generalizado, destaca una por su sencillez y efectividad. Algunos enfermos están siendo evacuados, otros apresados, y todos corren y se empujan por los pasillos. De repente alguien tropieza, y un bote de cristal cae al suelo, rompiéndose y esparciendo peligrosos fragmentos por el firme. La cámara lo muestra mediante un primer

plano, próximo, dotándolo de un funesto protagonismo, para un detalle tan insignificante dentro de la arquitectura total de la escena. Inmediatamente un pie semi-descalzo se aproxima por encima, peligrosamente, quedando a pocos milímetros de los bordes laminados del cristal, para acabar pasando por encima afortunadamente sin cortarse (Fig. 4.3.3-10 - Hard Boiled), por desplazarse sobre una silla de ruedas. Un plano poco relevante en la narración, pero nada inocente, con el cual el director planta en la cabeza de los espectadores la dolorosa imagen del corte profetizado, pero nunca realizado.

El director convierte el inocente detalle en una situación dramática, insignificante en el universo diegético pero pregnante en la experiencia espectral. El peligro generalizado queda representado por un detalle individual, minúsculo, pero en el que resuenan todas las heridas, las muertes, los traumas habidos y por venir. Las palabras de Jean Epstein (1921, pág. 242) sobre el poder afectivo del detalle, del primer plano, resultan reveladoras al respecto:

Hablando de forma general, el cine no presenta bien las historias. Y la 'acción dramática' es un error. El drama que se actúa ya está medio resuelto y en proceso de curación. La verdadera tragedia se mantiene en suspenso. Amenaza todas las caras. Es la cortina en la ventana y la manilla de la puerta. Cada gota de tinta puede hacerla florecer en la punta de la pluma estilográfica. En el vaso de agua se disuelve. La habitación completa está saturada con todo tipo de drama. El cigarro reposa amenazador sobre la garganta del cenicero. El polvo es desleal. La alfombra emite arabescos venenosos y los brazos del sillón tiemblan. Ahora el suspense está congelado. Esperando. Uno aun no ve nada, pero el trágico cristal que creará el núcleo del drama se ha empezado a formar en alguna parte. Sus ondas se propagan. Círculos concéntricos. Avanza paso a paso. Segundos. El teléfono suena. Todo está perdido.

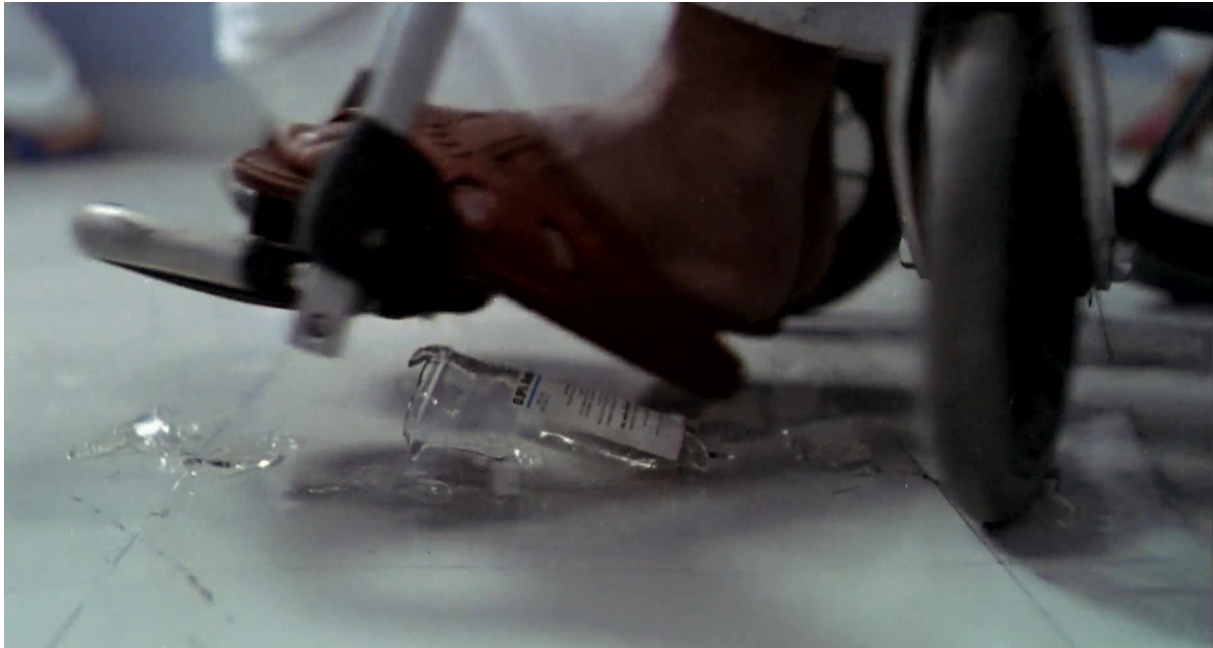


Fig. 4.3.3-10 - Hard Boiled

En segundo lugar, conviene incidir sobre la cuestión de la peligrosidad, componente central en la elicitación del suspense, y que el cine de Woo consigue retratar con especial notoriedad. La puesta en escena de Woo subraya el peligro que corren en todo momento los protagonistas recurriendo, de modo similar a sus colegas, a planos medios y largos donde se muestra de modo combinado acción y reacción, es decir, los daños provocados por una acción y la respuesta corporal del personaje ante dicha acción. Consigue así enfatizar la peligrosidad de la situación recurriendo a una puesta en escena que pone en acento en la proximidad: el espectador puede observar en un mismo plano la escasa distancia que separa al personaje de la catástrofe (Fig. 5.3.2-9 - Hard Boiled). Unos peligros especialmente expresivos, en el caso del cine de Woo, por los excesos pirotécnicos a los que tiende en su presentación.

Pero además, a diferencia de lo ocurrido en el cine de artes marciales de sus compatrias, al rodar en un mismo plano a los protagonistas y las detonaciones que les asedian, el director consigue que la peligrosidad de la situación resulte palpable en la propia expresión facial y corporal de los actores. Desde luego la acción está milimétricamente coreografiada, y los actores están avisados de antemano del lugar y la intensidad de las descargas que, en lo profílmico, van a explotar en sus inmediaciones. Pero no deja de tratarse de explosiones, y por más avisados y acostumbrados que estén sus

cuerpos a ellos, inevitablemente terminan por producir en ellos unos sobresaltos visibles en la imagen resultante. Sobresaltos que, por vía empática (ver apartado 5.3.2.1), resultan corporalmente expresivos y contagiosos para el espectador.

4.3.4. Asegurando el suspense: verosimilitud narrativa

Como se ha podido comprobar, las películas modulan sus imágenes y eventos, durante sus escenas finales, con el propósito de sumergir al espectador en un estado de constante excitación ante lo presentado y expectación ante lo anticipado, manteniéndole a la vez en vilo y sobresaltado, tenso y asombrado, acelerado y fascinado. Para conseguirlo, los directores procuran en todo momento salvaguardar la verosimilitud narrativa, de modo que, a pesar de las derivas fantásticas de esta cinematografía, se recurre a diferentes estrategias con las que se busca amortiguar el efecto de estas derivas sobre la verosimilitud narrativa (sobre la verosimilitud biomecánica se ahondará en el apartado 5.3.1).

Para empezar, los directores se aseguran que el espectador se encuentre perfectamente orientado a lo largo del pasaje, evitando así que los nuevos eventos –aparición de un nuevo obstáculo, enemigo, contratiempo– sean percibidos como improvisados o forzados, a pesar de que en muchos casos su introducción persigue causar sorpresa en el espectador. Para ello recurren a una puesta en escena espacialmente comunicativa, con la que se procura en todo momento mantener al espectador espacialmente orientado, a pesar de que su atención –la de la narración y la del espectador– se dirige principalmente sobre las acciones en marcha.

Por ejemplo, en una de las primeras escenas de la secuencia final de *Hard Boiled*, los protagonistas se adentran corriendo en un pasillo cuyo vigilante acaban de liquidar (Fig. 4.3.4-1 - *Hard Boiled*)¹³³. Woo muestra la

¹³³ Ver: “*Hard Boiled* (1992) - Corte 2mp4”, minutos 01:35 a 01:57.

acción mediante un plano general tomado desde el fondo de la habitación, es decir, desde el lugar en que se encontraban los dos policías justo antes de entrar en el pasillo, que se presetan de espalda, precipitándose hacia el interior de la habitación. Un plano general que presenta el espacio completo, permitiendo que el espectador se haga una idea de su organización física (una sala rectangular amplia, que se extiende hacia el fondo del encuadre; una camilla sin ruedas a la derecha de la sala; una camilla con ruedas a la izquierda; un pasillo más estrecho que se abre a la izquierda de la pared, al fondo) y narrativa (un sicario apostado en dicho pasillo izquierdo, en las profundidades del plano). El plano, además, acentúa el movimiento de los personajes mediante un sucinto pero contagioso travelling hacia delante (ver apartado 6.3.1), y el efectivo juego con la perspectiva (ver apartado 7.3.1).

Tequila, a la derecha, se desliza por el suelo mientras dispara sobre un sicario apostado al fondo. La acción se presenta mediante dos breves planos, uno frontal al policía, que le muestra disparando, y otro cercano al villano, al ser alcanzado por la bala. Inmediatamente, la cámara vuelve a la posición previa (plano general, desde atrás), desde la que se observa a Tony saltando sobre una camilla de la izquierda, para internarse en el pasillo que se abre al fondo a la izquierda, mientras el cuerpo del villano alcanzado por Tequila continúa su descenso (suturando el corte). Siguen varios planos medios, breves en su duración, en los que se muestra a Tony avanzando por el pasillo sobre la camilla, y disparando a un sicario que asoma tras una puerta (Fig. 4.3.4-2 - Hard Boiled).



Fig. 4.3.4-1 - Hard Boiled



Fig. 4.3.4-2 - Hard Boiled

A mitad del pasillo salta de la camilla (Fig. 4.3.4-3 - Hard Boiled), apostándose al principio de otro corredor que se abre a la derecha del pasillo, justo detrás de la puerta desde la que asomaba el sicario al que acaba de liquidar (al que se observa cayendo aun al suelo en el nuevo plano). Nada más ponerse en pie y apoyarse en la pared derecha del nuevo pasillo aparece un villano al fondo, al que dispara (Fig. 4.3.4-4 - Hard Boiled). Plano-contraplano de Tony disparando y el sicario siendo alcanzado. Corte a Tequila corriendo por

el primer pasillo, presentado mediante un plano medio y frontal al policía, que se abalanza sobre el espectador.



Fig. 4.3.4-3 - Hard Boiled



Fig. 4.3.4-4 - Hard Boiled

En el mismo plano, al pasar junto a la puerta donde poco antes Tony había liquidado a un villano (Fig. 4.3.4-2 - Hard Boiled), Tequila –al igual que el espectador– es sorprendido por una pistola, que entra rauda en pantalla por la izquierda del encuadre (Fig. 4.3.4-5 - Hard Boiled). La cámara cambia

rápidamente de eje, con una celeridad silimar a la mostrada por los personajes, mostrando ahora a Tequila desde atrás, con el policía apuntándole a la sien, aproximadamente desde la misma posición que un plano anterior (Fig. 4.3.4-5 - *Hard Boiled*), si bien más elevada. Y nada más cambiar el plano, sin perder tiempo, Tony entra de frente para apuntar al sicario, deteniendo la acción y la música, que calla en tensión. El pasaje termina con una composición triangular de los dos protagonistas y un sicario apuntándose entre sí, estableciendo en la misma imagen una significativa circulación de miradas y gestos que funciona como perfecto broche final a un pasaje de cuerpos coordinados y acciones en diálogo, donde los personajes han circulado por el espacio –con retorno incluido de Tony– hasta dominarlo a golpe de pistoletazo.



Fig. 4.3.4-5 - Hard Boiled

La escena avanza ágilmente, coreografiándose las acciones de los protagonistas y los sicarios, y las posiciones de la cámara, para orquestar unos movimientos contagiosamente precisos y dinámicos. El director muestra la acción alternando planos abiertos y cerrados, orientando e impactando al espectador a partes iguales. Un plano de situación (Fig. 4.3.4-1 - *Hard Boiled*), repetido, presenta el espacio, compensando su duración con dos centros de atención: el movimiento de ambos personajes. Una sucesión de planos medios muestran íntegramente el avance de Tony (Fig. 4.3.4-2 - *Hard Boiled*), desvelando cómo se organiza el espacio en las inmediaciones (dos pasillos

cruzados, una habitación contigua). Y el inserto habitual de un plano de algún protagonista disparando y un contraplano de algún sicario cayendo apuntala la escena, detallando su desarrollo.

Todo montado en perfecta continuidad, aprovechando los movimientos de los cuerpos por el espacio para realizar los cortes. Y buscando que, en su progreso, la geometría del espacio resulte aprehensible para el espectador, gracias al uso reiterado de planos de generales, a la repetición –aproximada– de las posiciones de cámara en los planos medios, y al desarrollo de las acciones a lo largo de los cortes. En este sentido no solo resultan importantes las acciones de los personajes, cuya continuidad sutura los cortes. Sino también las apariciones y caídas de los villanos, que al mostrarse a lo largo de varios planos ayudan a que el espectador reconstruya el espacio sin ambigüedades.

Mediante esta puesta en escena precisa, el director consigue que la acción avance dinámicamente. Pero además orienta adecuadamente al espectador por el espacio y los eventos, de modo que, por ejemplo, cuando el brazo de un sicario entra en escena (Fig. 4.3.4-5 - *Hard Boiled*), y Tony aparece al rescate tras una esquina, el espectador, si bien sorprendido por la inesperada aparición de ambos cuerpos, los percibe como narrativamente verosímiles, dado que se le ha informado previamente de las posiciones de los personajes implicados. Resulta creíble, incluso lógico, que aparezca otro villano tras la puerta en la que instantes antes Tony liquidó a uno de sus compañeros, si bien el inexorable avance de la acción ha conseguido que el espectador no se cree expectativas al respecto (consiguiendo articularse así el efecto sorpresivo). E igualmente inesperada, aunque verosímil, resulta la rápida aparición de Tony tras la esquina, justo después. Así, Woo consigue impactar sucesivamente a su espectador sin quebrar por ello la verosimilitud del relato, estableciendo un incesante juego de revelaciones lucrativo desde el punto de vista emocional, y respetuoso con la lógica de la acción.

Por otro lado, los directores hongkoneses se esfuerzan porque en sus escenas de acción, a diferencia de lo que ocurre en muchas ocasiones en el cine norteamericano, los contrincantes nunca estén quietos durante el enfrentamiento, sin hacer nada, esperando su turno mientras el protagonista

se enfrenta a otro enemigo. Algo especialmente relevante en las escenas de combate cuerpo a cuerpo, donde la ausencia de detonaciones y explosiones hace más visible la actividad y pasividad de los personajes implicados.

En este sentido, por ejemplo, en el cine de Jackie Chan los contrincantes siempre se encuentran involucrados en el enfrentamiento de forma creíble, según su situación en cada momento, y su papel dentro de la historia. Como señala Clyde Gentry (1997, pág. 128):

En una escena de combate de Jackie Chan –o casi cualquier otra película de Hong Kong, para el caso– la audiencia se enfrenta al movimiento constante de todas las partes implicadas en la lucha, del mismo modo que una pelea en la vida real está repleta de movimiento constante. Los movimientos pueden no resultar tan bellos en la vida real, pero la movilidad es tan realista como puede ser. En una secuencia de lucha de Hollywood, por otro lado, se observa que solo un hombre se mueve a la vez, esencialmente con el otro combatiente como un saco de boxeo congelado. Luego ese mismo saco de boxeo bloquea o lanza otro puñetazo o patada, forzando al primer combatiente a permanecer quieto. Esto por supuesto prepara a Van Damme para saltar y lanzar alguna patada increíble a cámara lenta, con la víctima allí de pie y recibéndola. El ritmo es pesado, repetitivo, y la lucha estática.

Para mantener esta verosimilitud, Chan dosifica la aparición de sus enemigos agrupándolos en bloques manejables, y coreografía con precisión la acción de tal modo que, en cada momento, la presencia y ausencia activa en el combate de alguno de los contrincantes implicados está internamente justificada. Los contrincantes, si pueden, atacan todos a la vez al protagonista, como es lógico, aunque menos habitual en el cine de acción de lo esperado. Y en los casos en que se alternan, lo hacen, o bien porque han llegado a destiempo al lugar en el que se encuentra Chan, que consigue vencer temporalmente a uno antes de tener que enfrentarse al siguiente; o bien porque el protagonista abre progresivamente una brecha en su ataque, mediante efectivos bloqueos y golpes con los que consigue desembarazarse de alguno de los contrincantes por un breve periodo de tiempo, instaurando así una creíble alternancia en sus embestidas. La alternancia de los contrincantes a

la hora de atacar al protagonista resulta verosímil, por lo tanto, precisamente porque llegan de forma alternada al combate, o porque Chan consigue dejarlos alternativamente aturcidos.

En este último caso, el tiempo que dedican los contrincantes a recuperar la posición y volver a atacar es ínfimo, como es natural. Para que resulte creíble, Chan coreografía el enfrentamiento como una sucesión de rápidos y breves golpes, raramente decisivos, pero suficientes para ir dejando a sus contrincantes fuera de combate durante un brevísimo periodo de tiempo, que dedica a lidiar con otro enemigo, antes de que el anterior vuelva a la carga. Una ventana temporal que crece progresivamente a medida que sus golpes son más eficaces y, en consecuencia, tiene más tiempo para lidiar con cada uno de ellos individualmente.

Por ejemplo, en el pasaje en el que tras ser arrojado sobre una construcción de madera vuelve a alcanzar a los mafiosos, inhabilitando a uno de ellos e iniciando un combate descarnado contra los dos restantes, el personaje resuelve la situación esquivando el golpe del contrincante situado a la derecha del plano, y bloqueando la patada del contrincante de la izquierda, quedando el segundo contrincante algo momentáneamente trastocado por ello (Fig. 4.3.4-6)¹³⁴. A partir de ese momento, quebrada la simultaneidad del ataque, Chan se enfrenta alternativamente a cada atacante: bloquea y golpea al de la derecha, mientras el de la izquierda vuelve a recuperar la posición; bloquea y aparta al de la izquierda, mientras el de la derecha recupera el equilibrio; y se enfrenta al de la derecha, ya en ausencia del otro contrincante. De este modo, si bien en un principio es atacado simultáneamente, Chan consigue instaurar inmediatamente una alternancia en los embistes de sus enemigos, que a cada golpe se hace más acentuada, hasta desembarazarse de uno de ellos, y poder dedicar toda su energía al otro.

¹³⁴ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 02:30 a 02:56.



Fig. 4.3.4-6 – Police Story

Por otro lado, la ausencia activa de un contrincante en el enfrentamiento suele venir motivada por su aturdimiento tras un golpe, una situación que el director habitualmente invita a recordar mediante una puesta en escena precisa, en la se presenta en los márgenes del plano a los enemigos que se encuentran momentáneamente fuera de juego, mientras el protagonista sigue enfrentándose a otros en primer plano. En caso de ser mostrados en los márgenes del plano, los personajes que han quedado momentáneamente fuera de juego aparecen siempre o bien tumbados (y, por lo tanto, inhabilitados), o bien reincorporándose con presteza al combate.

Este último caso resulta especialmente patente en dos planos marcadamente espectaculares, dedicados a mostrar a cámara lenta un devastador golpe propinado por el protagonista a un contrincante, que en ambos planos se ve lanzado por los aires contra una estructura acristalada, destruyéndola en su caída¹³⁵. Si bien el centro de atención principal es el golpe y sus aparatosas consecuencias, en ambos planos (Fig. 4.3.4-7) se puede observar cómo otro contrincante en el margen se levanta y reincorpora rápidamente a la acción mientras su compañero cae espectacularmente, forzando al protagonista a redirigir su atención hacia el nuevo peligro, sin descanso. Lo que en el cine norteamericano probablemente se habría presentado como una espectacular victoria sobre un contrincante,

¹³⁵ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 03:05 a 03:15.

inverosímilmente observada con detenimiento tanto por el héroe como por el resto de villanos, antes de reiniciar el enfrentamiento; en el cine hongkonés se presenta como un evento significativo, pero incapaz de detener el flujo de la acción, como sería lógico que ocurriese. De este modo, la espectacularidad de la acción no incide sobre su desarrollo dramáticamente realista.



Fig. 4.3.4-7 - Police Story

Finalmente, desde el punto de vista de la verosimilitud, el director nunca presenta a los contrincantes derrotados simplemente poniéndose en pie, dada la inevitable sospecha que despertaría en el espectador (¿por qué, si ya se le observa incorporado, no ataca directamente de nuevo?, ¿cuánto tarda alguien en restablecerse y poder volver a la carga?). Cuando un personaje vuelve a implicarse activamente en el combate, se le presenta reincorporándose a la acción con precipitación desde el suelo, como se ha visto, o reapareciendo súbitamente en plano tras haberse omitido durante un tiempo el espacio diegético en el que se encontraba (y donde, se supone, se ha puesto en pie).

Los cuatro planos con los que Chan resuelve el primer enfrentamiento resultan ejemplares en este sentido¹³⁶. Primero se nos presenta al protagonista enfrentándose y lanzando por los aires al primer contrincante (Fig. 4.3.4-8 - Police Story), que cae al suelo en primer plano, por delante de Chan (también tumbado en el suelo, y al que oculta), mientras al fondo se puede observar al

¹³⁶ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 00:57 a 01:15.

segundo mafioso descendiendo las escaleras a toda prisa, para incorporarse al combate. Inmediatamente se nos presenta al segundo mafioso intentando patear a Chan, en primer plano, mientras el anterior contrincante agoniza en el suelo al fondo (Fig. 4.3.4-9 - Police Story).



Fig. 4.3.4-8 - Police Story



Fig. 4.3.4-9 - Police Story

El protagonista se levanta y consigue hacerle frente, lanzándolo contra la escalera mecánica y el suelo (Fig. 4.3.4-10 - Police Story), lo que se presenta desde otra perspectiva con mayor visibilidad, y en la que se omite la porción de espacio donde el primer contrincante supuestamente sigue tumbado. Creyéndose vencedor el protagonista emprende la marcha desde una nueva composición, pero inmediatamente es asaltado por el primer mafioso, reincorporado a la acción (Fig. 4.3.4-11 - Police Story), para sorpresa del personaje y del espectador.



Fig. 4.3.4-10 - *Police Story*

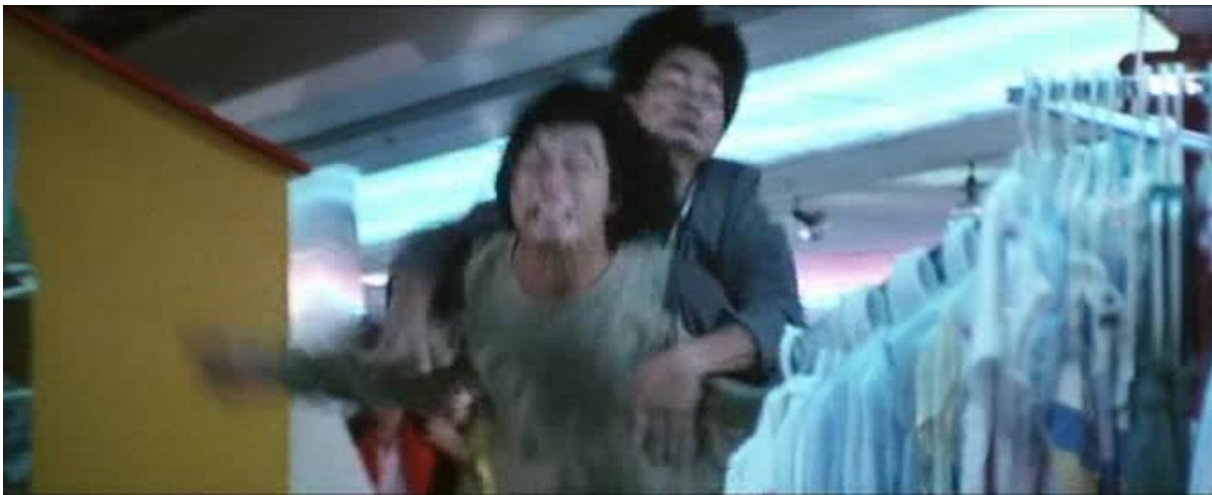


Fig. 4.3.4-11 - *Police Story*

Esta estrategia de puesta en escena no solo dota de credibilidad la acción, al no presentar en plano a ningún personaje patente o ambiguamente a la espera de su “turno”. Sino que además, como se ha visto, permite reintroducir inesperada y verosímilmente contrincantes anteriormente presentados, pero para entonces probablemente olvidados, al haber quedado al margen de la batalla, y no ser recuperados por la cámara. El director vuelve a aplicar el recurso tras el pasaje de los bates de béisbol, incluso con mayor efectividad, dada la mayor distancia temporal entre la derrota y la reincorporación del villano, que procede de un enfrentamiento anterior, si bien ocurrido en el mismo espacio.

Por su parte, a diferencia de lo que ocurre en *Police Story*, en *Once upon a time in China* las acciones de los personajes resultan en muchos casos

patentemente fantásticas, desafiando habitualmente las leyes de la gravedad con sus movimientos. A pesar de que temática y estructuralmente la película se inscribe dentro de los cánones del cine de *kung fu*, siendo precisamente Fei-hung uno de sus héroes míticos, desde una perspectiva estética la película se presenta como heredera directa de los *wuxia pian* clásicos, un hecho palpable desde un punto de vista narrativo, por el modo en que los personajes desafían la gravedad en sus movimientos, y evidente desde un punto de vista técnico, dado el uso recurrente de cables (*wirework*) para conseguirlo, recurso frecuente en dicho género. Esta mezcla entre el cine de *kung fu* y las fantasías materializadas por un sistema de cables llevó a que en el ámbito anglosajón se designaran estas obras con el término popular *wire fu*, utilizado de forma generalizada para todas las películas de artes marciales donde los cables son un recurso central (lo que demuestra, de paso, un notorio desconocimiento en dichos ámbitos de la tradición autóctona del *wuxia pian*).

En cualquier caso, el trabajo con cables tiene importantes consecuencias sobre la verosimilitud narrativa de las obras, pudiendo fácilmente sacar al espectador del relato, en caso de que el artificio resulte excesivamente notorio. Con el fin de evitarlo, la tradición cinematográfica hongkonesa, especialmente a partir del nuevo *wuxia pian* de mediados de los sesenta, con Zhang Che y King Hu como directores estrella, desarrolló una serie de estrategias fílmicas orientadas a la vez a dinamizar visualmente sus escenas de acción y dotarlas de mayor verosimilitud.

Se impuso durante la época como recurso habitual los movimientos incesantes de cámara, susceptibles de desviar la atención de detalles secundarios en la imagen, como los cables. Especialmente el uso desmesurado del zoom, tan económico y en boga en los sesenta, cuya reiteración injustificada supondría el desprestigio en occidente de buena parte de las obras. También era habitual hacer tomas donde la cámara apunta directamente hacia el sol o la fuente de luz artificial, de modo que el reflejo escondiera el cableado (Bordwell, 2000, pág. 209). Y, frente al montaje analítico previo, que privilegia los planos de situación y resituación, los cineastas recurrieron progresivamente a un montaje constructivo para articular

los movimientos fantásticos de sus personajes, construyéndose la acción completa a partir de una sucesión de cortos y detallados fregmentos.

Con el montaje constructivo el espectador infiere la acción ensamblando las porciones mostradas en planos diferentes, debiendo los directores para ello componer adecuadamente los planos individuales de forma que el espectador pueda recomponer la acción completa desde las partes. Al negar la visión completa de la acción, permite, por ejemplo, dejar fuera de campo los trampolines y cables que posibilitan los movimientos sobrehumanos de los personajes, enmascarando el truco en pos de la verosimilitud. Y permite que algunas de las acciones más arriesgadas las realicen dobles.

Pero, además, el montaje constructivo ofrece grandes ventajas desde el punto de vista del dinamismo visual. Al cerrar el tiro de los planos sobre detalles, mantiene al espectador cerca de la acción, aprovechando el potencial dinámico de los primeros planos, que capturan y estiran los movimientos presentados por toda la pantalla. Al captar detalles de los movimientos de unos personajes que se desplazan por todas las dimensiones del espacio, encadena planos tomados desde variadas alturas y angulaciones, dotando de gran riqueza y diversidad visual a las imágenes. Y al fragmentar la acción en innumerables planos, impone un ritmo de montaje vertiginoso, sucediéndose los detalles como un torrente visual ante el espectador¹³⁷. La implantación del montaje constructivo como técnica recurrende en la cinematografía hongkonesa explica tanto la habitual velocidad de sus montajes¹³⁸, capaz de sacar los colores a directores occidentales videocliperos como Michael Bay, como su inclinación por el uso extendido de los primeros planos durante las escenas más vertiginosas, ya no como espacio de reacción emocional, sino como territorio de acción corporal.

¹³⁷ Desde luego, la ausencia de sonido directo facilitaría la tarea. En este sentido, Sek Kei sugiere que el tempo acelerado del montaje de las escenas de acción de los ochenta se debe, en parte, a la ausencia de sonido directo (Kei, 1980).

¹³⁸ Llegando al paroxismo de la aceleración, parece ser que, con el deseo de poder ofrecer un pase diario extra, algunas salas proyectaban las películas de acción a una velocidad superior a la estandar, a 26 e incluso 28 fotogramas por segundo, de modo que acabasen un poco antes (Bordwell, 2000, pág. 162).

El montaje constructivo puede convertir a cualquier actor en un gran luchador, y es por ello que muchos aficionados lo consideran un recurso detestable. En este sentido, el cine de acción hongkonés siempre ha mantenido una tensión dialéctica entre la autentificación y el falseamiento de la acción, traducible, en el plano del estilo, a una tensión entre el plano general de larga duración y el montaje constructivo, y, en el plano de los géneros cinematográficos, a una tensión entre el cine de *kung fu* y el *wuxia pian*.

La serie de películas de los cincuenta centradas en la figura de Wong Fei-hung perseguía explícitamente diferenciarse del *wuxia pian* previo enfatizando la autenticidad de las acciones, tanto desde un punto de vista de la tradición marcial china, como desde la perspectiva de la actuación de sus estrellas. Años más tarde, Bruce Lee insistiría en trabajar con tomas más abiertas y prolongadas que las del nuevo *wuxia pian* de mediados de los sesenta, de modo que los espectadores pudieran no solo percibir sus acciones de forma íntegra, sino con la seguridad de que se trataba del propio Lee ejecutándolas. Y, como se ha visto, a lo largo de los ochenta y noventa Jackie Chan desarrollaría un cine de acción donde la autentificación se convertiría en piedra angular del espectáculo propuesto.

Pero no se trata de una situación polarizada, sino más bien de una tensión dialéctica entre dos modos de representación que se nutren mutuamente, si bien cada película intenta posicionarse en un punto del espectro. Así, si bien con más sutileza, las películas que persiguen mayor autenticidad recurren ocasionalmente al montaje y al trucaje para amplificar los poderes de sus personajes. Por ejemplo, a pesar de ser mostrada con integridad, Bruce Lee ejecuta su mítica patada aérea en *Enter the Dragon* (reproducida en innumerables posters y camisetas) utilizando un trampolín, escondido bajo el marco inferior del encuadre. Y Chan se permite descansos y repeticiones entre corte y corte que no concede a su personaje, al que hace correr, saltar y pelear con una precisión y una persistencia inhumanas. Por su parte, las películas de mayor orientación fantástica generalmente están interpretadas por actores que demuestran una gran habilidad marcial y acrobática en sus acciones, más allá de su habitual amplificación mediante diferentes trucajes.

Esta tensión entre dos modos de construir el espectáculo resulta palpable en *Once upon a time in China*, especialmente en su secuencia final, donde el director alterna escenas aéreas, de mayor orientación fantástica, con escenas de combate sobre suelo firme, de mayor autenticidad. En las primeras el sistema de cables y el montaje constructivo resultan centrales. En las segundas, en cambio, es la habilidad de los actores lo que dota de valor espectacular a sus acciones, presenadas mediante planos más largos y generales.

En cualquier caso, en la secuencia final, retomando la cuestión de la verosimilitud narrativa tras esta deriva histórica, Hark consigue la inmersión continua del espectador controlando dos factores centrales. Por un lado, como ocurría en *Police Story*, el comportamiento de los personajes resulta creíble para el espectador en todo momento, asistiendo a un enfrentamiento descarnado entre dos luchadores que no cesan en su intento de vencer al contrincante. Existen pausas en el combate, es decir, momentos en los que un adversario observa al otro mientras se éste reincorpora, sin atacarle. Pero están motivadas por la demostrada honorabilidad de ambos luchadores, que se adhieren al código marcial del respeto al contrincante y el juego limpio (una regla que incluso el villano solo rompe en el último tramo del combate).

Cuando aparecen otros personajes en escena, concretamente los secuaces armados del villano, estos no dudan en intentar apuntar y disparar al protagonista en todo momento, algo revelado eficazmente por la narración al mantenerlos siempre en el campo visual durante el pasaje. Y cuando el protagonista se enfrenta a ellos, la no intervención del villano viene motivada por su respeto al contrincante, al que prefiere estudiar (algo subrayado por la narración mediante un plano medio del villano, atento a los acontecimientos) para posteriormente intentar vencerle sin ayuda. De este modo, preservando la verosimilitud narrativa, la película se asegura que el espectador se sumerja atentamente en la historia en desarrollo, aumentando la eficacia afectiva de la escena.

Por otro lado, desde el punto de vista del estilo, especialmente en las escenas con más trucajes, el director alterna planos detalle y planos generales

de la acción, con el propósito de enmascarar los cables. Recurrir a los primesos es habitual, como se ha explicado anteriormente, pero destaca el frecuente uso de planos generales a lo largo de la escena, en el fragor del combate. El espectador puede de este modo aprehender de forma completa los movimientos marciales desarrollados, agudizando su potencial espectacularidad, al permitir observar con claridad la habilidad de los actores/personajes que los ejecutan. Y los creadores consiguen esconder los trucajes profílmicos empleados en su producción, aumentando el asombro del espectador ante el trabajo del cineasta y su equipo técnico y artístico.

Por otro lado, el avance tecnológico ha adelgazado considerablemente los cables empleados para los trucajes, de modo que el director, a diferencia de los cineastas de los sesenta y setenta, puede permitirse planos más amplios para presentar la acción, quedando en gran medida los delgados cables enmascarados por la distancia de la toma y el color del escenario (su color negro además permite que se camuflen adecuadamente con el fondo de la escenografía en la mayoría de imágenes). Además, la distancia disimula que buena parte de las rutinas marciales más exigentes fueran desarrolladas por dobles de los actores protagonistas¹³⁹ (a lo que ayudan los planos picados y contrapicados, que privilegian el cuerpo al rostro de los personajes).

Ambos procesos –cables y dobles– se pueden observar cuando se analizan las imágenes fotograma a fotograma, pero rara vez con la narración en desarrollo, dado que la atención del espectador siempre se dirige a la vertiginosa acción presentada. De modo que, paradójicamente, mediante un uso adecuado de planos amplios, el cineasta y su equipo consiguen a la vez enmascarar los trucajes empleados para erigir sus asombrosas coreografías marciales, y aumentar el asombro artefactual del espectador ante unas coreografías presentadas mediante planos que parecen asegurar la ausencia de todo trucaje.

¹³⁹ Hung Yan-yan, en el caso de Jet Li, que no se encontraba en condiciones para ejecutar las escenas de riesgo por sí mismo. En la secuela, en cambio, su implicación se hizo mayor.

Así, como se ha podido comprobar en estos ejemplos del cine de acción hongkonés, las secuencias comentadas se articulan como prolongados episodios de suspense, siempre en crescendo, a lo largo de las cuales se desarrollan una serie de acciones físicas y explosiones pirotécnicas que sorprenden sucesivamente al espectador entregado. Esta estrategia de espectacularidad bicéfala, central en el cine de acción hongkonés, produce una combinación de emociones que mantienen al espectador constantemente agitado, en un estado corporal de gran intensidad cinestésica, empujando el suspense su cuerpo paulatinamente hacia la concentración, encorvándolo y tensándolo, mientras las continuadas sorpresas lo impulsan súbitamente hacia arriba y atrás, infundiéndolo de renovadas energías y liberando parte de la tensión acumulada. Mediante la prolongada secuencia de acción, milimétricamente orquestada para mantener el ritmo siempre alto, para incidir sobre los peligros a los que se enfrentan los personajes, y para enfatizar las acciones sobrehumanas de sus protagonistas, la película consigue movilizar literalmente al espectador, sumergiéndole en una aguda experiencia cinestésica.

5

Movimientos empáticos: la empatía cinestésica

5.1. Introducción

En una escena de la magnífica *City Lights* (*Luces de la ciudad*, Charles Chaplin, 1931), Charlot el vagabundo acompaña a un millonario a un lujoso restaurante. Tras cenar, los comensales comienzan a ocupar la pista de baile. La cámara primero se centra en la orquesta, que interpreta enérgicamente la banda sonora de la película (compuesta por el propio Chaplin), para pasar a los bailarines, que se mueven con vitalidad al son de la melodía. Deslizándose por el suelo de la pista, la cámara pasa de los pies de las diversas parejas de bailarines hasta los de Charlot, que se mueven vivazmente siguiendo el ritmo. La cámara asciende para presentarnos a un Charlot nervioso sobre su silla, fascinado por la energía de la danza y el frenesí de la multitud, agitando pies, manos y cabeza en respuesta al incesante movimiento corporal desplegado ante él. Su cuerpo le pide moverse, el resto de cuerpos le incitan a bailar. Una señora camina sobre la pista de baile y, a la espera de su pareja, se lanza a una vigorosa coreografía, que hace temblar al vagabundo. Y así, cuando una segunda mujer baja a la pista junto a él y extiende sus brazos para invitar a su acompañante a la fiesta, Charlot, presa de un tornado de impulsos cinestésicos, salta impetuoso de su asiento y la arrastra con vehemencia hacia la pista, incapaz de aguantar parado un segundo más. El marido de la dama interviene con presteza, dejando al vagabundo girando con las manos vacías, que terminan agarrando el cuerpo libre más próximo, el de un camarero que intenta salvar los platos que porta. Nuevamente libre, sigue girando descontrolado, hasta caer exhausto por el impulso autónomo de su propio cuerpo, colapsando en los acogedores brazos del millonario borracho.

Una escena extraordinaria donde Charlot toma el papel de un espectador físicamente implicado con el movimiento corporal ajeno, poniendo en escena, en clave de humor, la relación establecida entre el espectador cinematográfico y los protagonistas del cine de acción hongkonés, cuando estos rompen a bailar por la pantalla. En ambos casos la empatía cinestésica del personaje y del

espectador con el resto de bailarines resulta central. Como el espectador de las películas de Woo, Chan o Hark, el personaje interpretado por Chaplin experimenta por la observación de los bailarines una serie de sensaciones cinestésicas que progresivamente le urgen a moverse, incapaz de contener su cuerpo, empáticamente contagiado. Sus expresiones faciales muestran su incapacidad de controlar la respuesta de su cuerpo a su facultad empática. Y su cuerpo refleja una incontinencia mimética que acaba por catapultarle hacia la pista. Como el espectador cinematográfico, Charlot no puede dejar de sentir una implicación motora con los movimientos que observa, si bien en su caso lleva el contagio corporal hasta el extremo, para la satisfacción cómica del espectador¹⁴⁰. Al fin y al cabo, ¿quién no ha salido cinestésicamente cargado de ver una película de kung fu? ¿Quién no se ha sentido impulsado a replicar los movimientos de Bruce Lee o Jackie Chan nada más salir de la sala?

Indudablemente, uno de los mecanismos estéticos por los que el cine de acción hongkonés resulta más efectivo desde el punto de vista de las sensaciones inducidas en sus espectadores radica en su capacidad de involucrar corporalmente al espectador en los movimientos que sus personajes desarrollan, incesante y magistralmente, en la pantalla. Con el fin de ahondar en este mecanismo estético, a continuación se procederá a detallar un marco teórico centrado en el fenómeno de la empatía cinestésica con los cuerpos de los personajes (5.2). Para ello, primero se introducirán unas pertinentes reflexiones de Eisenstein en relación con el ‘movimiento expresivo’ de los actores (5.2.1). Luego, tras una aclaración terminológica alrededor del concepto de ‘empatía’ (5.2.2.1), se detallarán los mecanismos neurológicos que fundamentan la empatía corporal entre individuos, prestando especial atención a las investigaciones recientes en materia de neuronas espejo (5.2.2.2).

140 La escena no solo resulta un ejemplo idóneo de la relación corporal que se establece, via empatía cinestésica, entre el espectador y los cuerpos en movimiento dados a su percepción. Sino que, además, la mecánica de su comicidad radica precisamente en la capacidad del espectador de entender, por experiencias previas de empatía cinestésica, lo que el personaje siente en ese momento. Así, según Guillemette Bolens (2011, págs. 146-147), ante esta escena “no nos reímos porque nos sentimos superiores a la hora de contenernos de bailar; nos reímos principalmente porque sabemos íntimamente por qué el vagabundo empieza el baile; sabemos lo que se siente al sentir ganas de bailar cuando vemos a otros bailar”.

Posteriormente se introducirá el concepto de ‘empatía cinestésica’, y se reflexionará sobre las implicaciones de la puesta en escena fílmica a la hora de mediar en el proceso empático entre el cuerpo del espectador y de los personajes (5.2.3). Finalmente, se procederá a analizar múltiples ejemplos de películas de acción hongkonesas, prestando especial atención a los diversos recursos fílmicos y profílmicos empleados por los cineastas para establecer y potenciar no solo la empatía cinestésica del espectador, sino determinadas experiencias cinestésicas prototípicas en dicha cinematografía (5.3).

5.1. Movimientos empáticos con los personajes: marco teórico

Más antiguo que el lenguaje es la imitación de los gestos que se producen involuntariamente, y aun hoy, a pesar de la restricción del lenguaje de los gestos y del dominio de los músculos que se ha adquirido, es tan fuerte que no podemos ver un rostro en movimiento sin que nuestros nervios se contraigan también (cuando alguien bosteza, bostezan todos los que con él se hallan). El gesto imitado conducía al imitador al sentimiento que expresaba el rostro o el cuerpo del imitado. (Friedrich Nietzsche)¹⁴¹

5.2.1. Eisenstein y el movimiento expresivo

A pesar de resultar una dimensión esencial de la experiencia fílmica, pocos autores han reflexionado sobre la relación *corporal* que se establece entre espectador y actor/personaje cinematográfico –o de otras artes escénicas, como el circo, la danza, el teatro, etc.–. Según Eisenstein (1986, pág. 11), “nuestras películas se enfrentan a la tarea de presentar no solo una narración *logicamente coordinada* sino con el *máximo de emoción y poder estimulante*”. De entre los autores clásicos de la teoría cinematográfica, más preocupados por la forma fílmica –la esencia del medio– que por los elementos profílmicos presentados, solo Sergei Eisenstein parece haberse interesado por las posibilidades expresivas del cuerpo del actor, que sobresaldría en su teoría como una de las materias primas más importantes en la construcción de atracciones teatrales y cinematográficas. Durante los primeros años de su carrera teórica, aun a caballo entre el teatro y el cine, dedicaría un tiempo considerable a reflexionar sobre el modo en que la actuación de un actor puede convertirse en una atracción, llegando a formular lo que según Bordwell

¹⁴¹ Nietzsche (2007, p. 142).

(1999) sería uno de los conceptos más importantes de su cuerpo teórico: el movimiento expresivo.

Influenciado por los trabajos sobre la biomecánica de su compatriota Vsevolod Meyerhold, y adoptando las teorías gimnásticas del alemán Rudolf Böde, Eisenstein desarrolló junto a Sergei Tretyakov una teoría de la actuación centrada en el poder expresivo del movimiento corporal del actor. “La expresión”, según Eisenstein y Tretyakov (1979, pág. 36), “es siempre un elemento motor y nunca uno estático. (Es un proceso).” Cualquier movimiento estándar expresa una determinada carga afectiva, pero los movimientos escénicos y cinematográficos realizados por los actores se caracterizan por tener precisamente como principal propósito el de “evocar en el espectador una reacción predeterminada, crear una impresión (la *atraccionalidad* del movimiento)” (pág. 34) susceptible de afectar al espectador a través del contagio motor.

Al observar un movimiento expresivo, el espectador “repite reflexivamente de una forma debilitada el sistema completo de los movimientos del actor” (pág. 36). Y al repetir de manera refleja la acción del actor, al imitarla automáticamente, el espectador queda “contaminado” por la emoción que este movimiento encarna, de modo que el movimiento expresivo es capaz de “crear cargas y descargas emocionales” (pág. 34) a través de la imitación motora. La función del actor, en este sentido, es producir un movimiento susceptible de provocar una impresión motora automática en el espectador, que desencadene a su vez reacciones emocionales asociadas. El actor debe, en definitiva, ejecutar movimientos efectivos en tanto que afectivos.

Los autores plantean dos cuestiones añadidas, de especial importancia en lo que a la representación cinematográfica del movimiento corporal se refiere. Por un lado, hacen referencia a la necesidad, para que el movimiento sea realmente expresivo, de que éste resulte biomecánicamente verosímil (si bien no utilizan este término). Según Eisenstein y Tretyakov (1979, pág. 34),

el movimiento escénico máximamente expresivo (afectivo) puede ocurrir sólo en aquellos casos en los que el actor, en lugar de copiar exactamente

el resultado de los procesos motores (pierna, mueca, gesto), realiza el trabajo motor con corrección orgánica. Como resultado de esto, el diseño afectivo se logrará por sí mismo.

Para los autores, sólo el movimiento orgánico puede crear un gesto verdaderamente expresivo. Rechazan en este sentido el enfoque estético de Kuleshov, que había propuesto la idea de que el actor en el cine cumpliera el papel de un 'modelo' o 'maniquí', recomendando la adaptación de técnicas de la pantomima de François Delsarte. Esto no quiere decir que la intencionalidad del gesto deba ser sincera, auténtica. El actor debe movilizar la "energía muscular en el espectador", por lo que "surge la aspiración no de la 'sinceridad' del movimiento del actor, sino de su contagiosidad imitativa, mimética" (1979, pág. 36). Según Bordwell (1999, pág. 143), para Eisenstein "el espectáculo puede estimular al espectador incluso si no se parece al mundo real. No importa lo estilizado que sea el espectáculo, si deja su impronta en el cuerpo del espectador". Lo importante es que el cuerpo completo participe orgánicamente en el movimiento, resultando verosímil desde un punto de vista físico, antes que narrativo y/o psicológico. Y remite a Lipps –con una simple mención de su apellido–, cuyo trabajo sobre la empatía abordaremos en el próximo apartado.

Por otro lado, Eisenstein y Tretyakov insisten en la necesidad de exagerar la presentación de los gestos para que resulte efectiva, desde un punto de vista de su comunicación física y emocional. No basta con que el movimiento sea ejecutado para que resulte expresivo, sino que debe ser "vendido" al espectador, de tal forma que su presentación acentúe el movimiento corporal implicado:

Además de una completa exactitud del esquema mecánico, cualquier movimiento escénico, para ser una atracción, debe portar un cierto acento. No es suficiente hacer una voltereta correctamente, sentarse en una silla, caminar sobre un cable, o realizar un gesto amenazante. El movimiento también debe ser 'vendido', recurriendo a la expresión circense; el movimiento debe ser *subrayado*. [...] Hay que decir que esta enfatización *atracciona* todos los movimientos teatrales en general, pero tiene especial sentido para los movimientos que presentan cambios

complejos (acrobacias), que no tienen ningún tipo de función en el significado de la trama, como por ejemplo: caminar, levantar, empujar, un golpe con la mano, la flexión del cuerpo. (Eisenstein & Tretyakov, *Expressive Movement*, 1979, pág. 34).

Un subrayado que se puede conseguir mediante los más variados recursos. Los autores, aún más atentos a la actuación profílmica que a la mediación fílmica, destacan el acentuamiento de los movimientos previos y posteriores a la acción ejecutada, es decir, los movimientos corporales que llevan a la acción y sus consecuencias o resonancias en el cuerpo del actor, de modo que el espectador pueda percibir y responder ante un todo orgánico espacio-temporalmente. Por ejemplo, en el caso de un actor que tiene que pronunciar el texto ‘pero hay dos’, recomiendan que el actor acompañe la dicción con gestos más vigorosos y estilizados, que le permitan comunicar corporalmente, por contagio, lo que se quiere decir. En palabras de Eisenstein y Tretyakov (1979, pág. 38):

Y cuánto ganará en persuasión la frase, la expresividad de la entonación, si con las primeras palabras se realiza un movimiento de retroceso [*recoil*] con el cuerpo mientras se levanta el codo, y entonces, con un movimiento enérgico se lanza el torso y la mano con los dedos extendidos hacia delante. Además, el frenado de la muñeca estaría tan fuertemente dirigido que la muñeca vibraría (como un metrónomo). [...] Así, la expresividad del movimiento, y con ella la entonación, no se crean por la exactitud de la representación, sino por la intensidad energética del gesto, que ayuda a desarrollar la orientación general.

En este caso, cuando el actor no solo dice lo que tiene que decir, sino que lo acompaña con un movimiento expresivo, susceptible de ser contagiado al espectador, que siente dentro de su cuerpo la tensión y el movimiento muscular del actor, que bascula entre el impulso expresivo y el control muscular. Y es el contagio de esta respuesta muscular lo que desencadena la emoción y el entendimiento por parte del espectador. De modo que cualquier gesto, incluso uno convencional como un saludo militar o la cruz esbozada al santiguarse, puede considerarse como expresivo, siempre y cuando el individuo

ejecute el movimiento buscando prioritariamente respuestas corporales motoras y afectivas en el público.

Cabe apuntar que Eisenstein escribe sobre el movimiento expresivo en un periodo en que todavía su vinculación práctica y teórica con el cine es reducida, y a medida que aumentó su interés por las posibilidades expresivas del nuevo medio, esté se centraría en otros ámbitos diferentes al de la actuación actoral. Esto explica que, por un lado, sus reflexiones teóricas no apunten a las posibilidades que el medio cinematográfico ofrece de cara a la intensificación y atenuación del movimiento expresivo, centrándose en cuestiones de exageración gestual –es decir, cuestiones profílmicas en lugar de propiamente fílmicas–. Y que, en consecuencia, considere que las atracciones teatrales resultan más potentes, desde el punto de vista del movimiento expresivo, que las atracciones cinematográficas, dada su inmediatez perceptiva.

En cualquier caso, resulta patente que el medio cinematográfico, al liberar y mover la mirada del espectador por el espacio escénico-diegético, ofrece importantes recursos de cara a la manipulación del poder expresivo del movimiento corporal de los actores/personajes (como se verá más adelante). Una realidad que en buena medida explica la fascinación paralela de otros autores clásicos de la teoría fílmica por el primer plano, como Jean Epstein o Béla Balázs, dada su capacidad de dirigir la mirada del espectador hacia los microgestos (faciales, corporales) de los cuerpos presenados, intensificando (implícitamente) su capacidad expresiva. Pero estos autores se interesan más por el significado de los gestos que por su contenido sensible, al menos desde el punto de vista del contagio motor.

Más allá de Eisenstein, resulta difícil encontrar en la teoría fílmica canónica del siglo XX algún autor interesado activamente por el poder expresivo del movimiento de los actores. En la década de los noventa, un renovado interés por la relación emocional entre personajes y espectadores, especialmente desde la teoría fílmica cognitiva, comenzaría a recordar nuevamente la importancia de la relación motora entre ellos. Murray Smith (1995), en un trabajo seminal, apunta que el espectador se involucra simpática

y empáticamente con los personajes de una película. Si bien centra su trabajo sobre la ‘estructura de la simpatía’ –como se ha comentado en el apartado anterior–, menciona que entre los procesos empáticos –término que utiliza a modo de paraguas conceptual– cabe mencionar la simulación emocional, las reacciones automáticas, y la imitación motora y afectiva, si bien no ofrece ejemplos desarrollados de estos procesos. Por su parte, en un texto de 1999, Christine N. Brinckmann (2014) trabaja sobre el concepto de ‘imitación motora’ –mencionando a Smith como fuente– para reflexionar algunas escenas hitchcockianas donde el director británico prima la vinculación física entre personaje y espectador. Pero se trata de un texto sucinto.

Con la llegada del siglo XXI surgiría un renovado interés por la cuestión, en buena medida por la proliferación de descubrimientos neurológicos y estudios psicológicos sobre la materia, quedando la relación corporal entre personajes/actores y espectadores integrada en los discursos sobre ‘empatía cinestésica’, un concepto importado principalmente de la estética de la danza, y que en nuestro caso resultará central.

5.2.2. Empatía corporal: contagiados por otros cuerpos

5.2.2.1. Imitación motora, empatía, simpatía y teoría de la mente: historia de un concepto

Para los intereses de este trabajo, la empatía se puede definir como el proceso psico-fisiológico por el que una persona experimenta en su propio cuerpo las acciones y sensaciones que percibe en otros cuerpos. Es decir, se trata de un mecanismo corporalizado de imitación experiencial, que incluye fenómenos motores, somatosensoriales y emocionales. Que sea corporalizado implica que está asentado en el propio cuerpo, sin mediación cognitiva, ejecutándose de forma inmediata a partir de la percepción del estímulo en el cuerpo de otra persona, siempre y cuando se cumplan determinadas condiciones (de visibilidad, de atención, etc.). Junto a las emociones narrativas y artefactuales, la empatía es uno de los mecanismos más importantes a la

hora de condicionar la experiencia fílmica del espectador. Pero se trata de un concepto difuso.

A pesar de su que los orígenes etimológicos de la palabra *empatía* remite al griego antiguo (literalmente ‘emocionado’, ‘*en pathos*’), el concepto es de reciente cuño. Sin embargo, su corta historia no ha impedido que el concepto sea progresivamente apropiado y resignificado por diferentes discursos científicos y humanistas, los cuales, si bien trabajando sobre una serie de ideas comunes, acabarían por asociar al término una multiplicidad de definiciones, a matizar.

El psicólogo Edward Titchener (1867-1927) introdujo el término *empathy* por primera vez en 1909, como traducción al inglés del término alemán *Einfühlung* (literalmente, “sentirse en” o “sentirse uno con”), desarrollado durante el siglo XIX como una importante categoría dentro de los estudios filosóficos alemanes sobre la expresividad artística, interesada en la capacidad de la obra artística de expresar sensaciones y emociones. El concepto de *Einfühlung*, fijado en 1873 por Robert Vischer (1847-1933), hacía referencia a la capacidad humana de introducirse en cualquier cosa presente y sentir lo que se siente siendo ella, es decir, la habilidad de la mente humana para *habitar* otros cuerpos y experimentar lo que éstos experimentan. Sean cuerpos animados e inanimados, como la curva de una línea en una pintura, una figura en una composición escultórica o simplemente las ondulaciones del mar, mediante la *Einfühlung* el espectador de la obra de arte se expandía corporalmente en el otro, se ‘sentía en’ el otro, replicando la estructura de su experiencia. Al apelar a los mecanismos psicológicos de la empatía, el filósofo pretendía proporcionar una explicación de la relación fenomenológica del espectador con la obra de arte, frente a los postulados del positivismo y empirismo imperantes por la época.

Theodor Lipps (1851-1914) profundizaría en el concepto, extendiéndolo de la filosofía estética a las ciencias sociales y humanas, situando la *Einfühlung* como el fundamento esencial de la interacción social, al permitir el reconocimiento de la vida mental, interior, de otros humanos. El autor entendía la empatía como un fenómeno de resonancia psicológica activado en

el encuentro perceptivo con objetos y personas externas, concibiéndola por lo tanto como un fenómeno de ‘imitación interna’ del otro. Una imitación involuntaria, instintiva, habitualmente deshinibida por cuestiones de adecuación social, pero que aún así no pocas veces emerge del cuerpo espontáneamente. El propio Lipps declara que, al observar un movimiento, siente su propio cuerpo esforzándose por replicarlo de alguna manera, como deja constancia en estas palabras de su obra *Grundlegung der Ästhetik*, citadas en Curtis (2013, pág. 256):

Incluso esto, mi propio esfuerzo, lo percibo como parte del movimiento que estoy viendo. Lo experimento como algo que pertenece a ese movimiento implícitamente. Me siento a mí mismo esforzándome con este movimiento, incluso esforzándome con la imagen del movimiento cinestético que corresponde al movimiento visualmente observable, y por lo tanto me siento esforzándome efectivamente junto a ese movimiento. Poniéndolo en términos más generales, me siento esforzándome para completar un movimiento.

Esta forma de imitación automática de la experiencia ajena está en el corazón de la *Einfühlung*. Experimentamos la *vitalidad* de los objetos que nos rodean, según Lipps, “porque con lo que *Einfühlung* es con la vida en general. Y la vida es energía y actividad interna, esfuerzo y logro” (Curtis, 2013, pág. 258)¹⁴². Esta perspectiva tiene consecuencias sobre la manera en que uno percibe las formas de los objetos y se relaciona con el mundo. Para el autor, la *Einfühlung* se encuentra en el centro de la relación expresiva del mundo con el sujeto que lo percibe y, a través de la imitación interna de sus movimientos, lo aprehende experiencial y significativamente. Según Lipps:

Doy expresión a este tipo de *Einfühlung* en la vida cotidiana cuando digo que la línea se extiende o se dobla, se adelanta y se aleja de nuevo, los aumentos repentinos y de nuevo, se confina a sí misma; y cuando digo que un ritmo se esfuerza o se abstiene, está lleno de tensión o resolución, etc.

¹⁴² Curtis cita aquí un pasaje de *Einfühlung und ästhetischer Genuß*, Theodor Lipps. Se trata de uno de los pocos textos de Lipps traducidos al inglés: Lipps, T. (1985). *Empathy and Aesthetic Pleasure*. En Aschenbrenner, K. e Isenberg, A. *Aesthetic Theories: Studies in the Philosophy of Art*. New Jersey: Prentice Hall, pp. 403-412.

Todo esto es mi propia actividad, mi propio movimiento vital, interno, pero que ha sido objetivado. (Curtis, 2013, pág. 257)¹⁴³

De modo que, para el autor, uno no está en contacto con el mundo dado en tanto que objeto externo, sino más bien con las características que la propia relación corporalizada con ese mundo y sus objetos uno tiene, es decir, con las sensaciones y acciones que este mundo comunican. En el campo de la apreciación artística, Lipps propone varias descripciones de *Einfühlung* con objetos estéticos. Habla, por ejemplo, de la energía vital que resuena en el espectador de una sencilla y armoniosa columna dórica, alegando que

el acto contundente de autocontrol y elevación demostrado por la columna dórica es agradable para mí, al igual que me es grato mantener la compostura y enderezarme, una actividad que recuerdo. [...] Simpatizo con el porte exhibido por la columna dórica o con su vitalidad interna, porque reconozco un modo de porte que es a la vez natural y agradable para mí. Por lo tanto todo disfrute de formas espaciales, y podríamos añadir todo goce estético en general, es el producto de una sensación afín edificante. (Curtis, 2013, pág. 257)¹⁴⁴

Y utiliza en sus reflexiones el ejemplo de observar a un acróbata suspendido en las alturas sobre una cuerda floja, por encima de las butacas del circo, un escenario recurrente en la reflexión estética, cuanto menos desde los trabajos de Jean-Baptiste DuBos, luego retomado por sucesivos autores interesados en el tema, como Adam Smith, y posteriores. Reflexionando sobre esta situación, Lipps afirmó que, cuando miramos al acróbata en la cuerda, sentimos que nosotros mismos estamos dentro del acróbata, suspendidos en el aire, notando el balanceo en nuestro cuerpo, y el potencial peligro bajo nuestros pies. Una descripción fenomenológica en buena medida predictiva del patrón de actividad descubierto en las neuronas espejo, como se explicará en breve.

¹⁴³ Curtis cita aquí un pasaje de *Leitfaden der Psychologie*, de Theodor Lipps.

¹⁴⁴ Curtis cita aquí un pasaje de *Raumästhetik und geometrisch-optische Täuschungen*, de Theodor Lipps.

De modo que, según Lipps, mediante la *Einfühlung*, el espectador puede adentrarse en la vitalidad interna de aquellas entidades que observa, sean objetos inanimados o seres vivos. En el caso de otros seres humanos, la mente del espectador refleja las actividades mentales o experiencias de otra persona en base a la observación de sus actividades corporales y expresiones faciales. Así, para el autor la *Einfühlung* se basa en última instancia en una disposición innata para la imitación motora de la actividad percibida en otro cuerpo, terminando el observador termina por sentir sensaciones similares a las del objeto o la persona observada. Sería esta concepción de Lipps la que Titchener tenía en mente al traducir *Einfühlung* como *empathy*, término que se adaptaría directamente a otras lenguas occidentales, acabando curiosamente por ser reintroducido en Alemania como *Empathie* (Stueber, Winter 2014). En palabras de Titchener, al observar al otro, “no solo veo gravedad y modestia y orgullo y cortesía y majestuosidad, sino que lo siento en el músculo de la mente [*the mind's muscle*]. Esto es, supongo, un caso claro de empatía, si podemos acuñar este término como una traducción de *Einfühlung*” (citado en Wispé, 1991, pág. 78).

A lo largo del siglo XX el término ‘empatía’ sería utilizado por diferentes corrientes filosóficas y psicológicas en sus estudios sobre las relaciones intersubjetivas, llegando a adquirir nuevos significados durante su uso, algunos alejados de la idea original de *Einfühlung*. A grandes rasgos, se puede apuntar que el concepto ha sufrido un doble proceso de *simpatización* y de *mentalización*. En el campo de la psicología social se fraguara una progresiva *simpatización* del concepto de empatía. La psicología entendía que ese concepto recientemente acuñado jugaba un papel importante en la comprensión interpersonal y en el comportamiento prosocial, de modo que la empatía se encontraría en la agenda investigadora de los estudios psicológicos durante todo el siglo XX, especialmente a partir de la década de 1940. Pero la investigación empírica de la empatía se ha visto obstaculizada por confusiones conceptuales y una multiplicidad de definiciones del concepto, algo que los

propios psicólogos han señalado¹⁴⁵. Así, el interés por el comportamiento prosocial llevaría a que la empatía comenzara a confundirse con otro término afín, la simpatía. Pero, si bien para muchos empatía y simpatía son tomados erróneamente por sinónimos, ambos conceptos hacen referencia a fenómenos diferentes.

Desde las obras de David Hume y Adam Smith el concepto de simpatía hace referencia a la capacidad del ser humano de preocuparse por la situación de otros individuos, con los que se establece una inclinación afectiva¹⁴⁶. La empatía, en cambio, no implica la evaluación externa de la situación del otro, sino compartir una misma experiencia. Existe entre ambos conceptos una diferencia en cuanto a la *identidad* entre las emociones del observador y el sujeto observado: la empatía conlleva una implicación en primera persona en la vida emocional de la otra persona, mientras que la simpatía es un proceso que se desarrolla en tercera persona. Esta diferencia queda reflejada en su descripción como una diferencia de carácter, digamos, preposicional: la simpatía tiene que ver con sentir *por* el otro, mientras que la empatía tiene que ver con sentir *con* el otro. Cuando empatizo con una persona que está triste, me siento triste, compartiendo su estado emocional; cuando simpatizo con una persona triste, siento piedad y/o cariño, preocupándome por su bienestar. Según Wispé (1991, pág. 80): “El objeto de la empatía es la comprensión. El objeto de la simpatía es el bienestar de la otra persona. En suma, la empatía es una forma de saber; la simpatía es una forma de relacionarse”.

¹⁴⁵ Batson (2009), por ejemplo, apunta la existencia en el campo de la psicología de al menos 8 conceptos relacionados pero diferentes identificados con el término empatía: “The term *empathy* is currently applied to more than a half-dozen phenomena. These phenomena are related to one another, but they are not elements, aspects, facets, or components of a single thing that is empathy, as one might say that an attitude has cognitive, affective, and behavioral components. Rather, each is a conceptually distinct, stand-alone psychological state. Further, each of these states has been called by names other than empathy. Opportunities for disagreement abound.” (2009, pág. 3).

¹⁴⁶ Aunque cabe señalar que el término simpatía, en un principio, significaba algo parecido al término empatía. Solo a partir de los escritos de Hume y Smith comenzaría a utilizarse para hacer referencia a la preocupación por el bienestar o vinculación afectiva con otro ser.

Paradójicamente, a pesar de que la empatía implica una cierta fusión emocional con la otra persona, el observador empático, al usar su propio cuerpo como referente, nunca pierde de vista su propia identidad. En cambio, dado que la simpatía se centra en la situación de la otra persona, su experiencia de forma intensa puede conllevar una aguda preocupación por el otro y, en consecuencia, una reducción de la conciencia del yo. Nuevamente, en palabras de Wispé (1991, pág. 79): “En la empatía el yo es el vehículo para la comprensión, y nunca pierde su identidad. La simpatía, en cambio, se centra en la comunión más que la precisión, y la conciencia de uno mismo se reduce en lugar de aumentar.”

Más allá de esta diferencia en cuanto a la identidad emocional, también encontramos una diferencia ontológica entre ambos conceptos, ya que hacen referencia a dos fenómenos de diferente naturaleza. La simpatía es una *emoción o disposición afectiva* que vincula a una persona con otra, insturando una preocupación por su bienestar que condiciona las reacciones emocionales del espectador ante eventos que afectan a la persona con la que se simpatiza. La empatía, en cambio, hace referencia a un *proceso o mecanismo* de acceso y participación en la vida mental del otro, posibilitando la intersubjetividad. Mientras que la empatía es un proceso de vinculación emocional, la simpatía es una emoción *per se*, sentida por el espectador en forma de inclinación afectiva (agrado, atracción, aprobación, admiración, compasión, etc.). En este sentido, la empatía no está necesariamente ligada a la motivación prosocial, ya que simplemente se trata de un proceso de contagio emocional. En cambio, la simpatía sí que establece una motivación prosocial, tratándose precisamente de una emoción que instaura el deseo de maximizar la felicidad o aliviar la angustia de la otra persona.

Finalmente, cabe señalar que la simpatía se caracteriza por ser un vínculo emocional que, una vez establecido hacia otra persona, condiciona las respuestas emocionales del observador ante los eventos que a ésta le sucedan. El espectro de fenómenos corporales originados por la simpatía se reduce a las emociones, pudiendo ser la reacción de miedo, asco, alegría, tristeza, odio, etc. En cambio, la empatía se caracteriza por ser un proceso de contagio ya no solo emocional, sino sensacional en términos generales, pudiendo el observador

imitar tanto los estados afectivos como motores y somáticos del sujeto observado. En este sentido, el protagonismo de las emociones dentro del campo de la psicología, frente a inefables y más generales sensaciones, y la equívoca hermanación con el concepto de simpatía, han llevado a muchos autores a limitar el espectro de fenómenos inicialmente abarcado por el concepto empatía al fenómeno concreto de la emoción, marginando la imitación motora y somatosensorial, centrales en su concepción original. Un equívoco que aquí se pretende desechar.

En cuanto al campo de la filosofía, a pesar de los importantes trabajos de Vischer, Lipps y Titchener, el concepto de empatía tendría poca repercusión en el campo de la estética, una situación agudizada a medida que las teorías expresivas del arte (el expresivismo, que no expresionismo, movimiento artístico afín a la teoría expresivista) fueron siendo contestadas, principalmente por las teorías formalistas e institucionales. Pero su temprana extensión a la filosofía de la mente haría que el concepto quedara ligado a los debates sobre la problemática de la cognición social, concretamente al problema de la ‘mentalización’ o ‘teoría de la mente’, descrita por Gallagher y Zahavi (2013, pág. 256) como “la capacidad de atribuirse estados mentales a uno mismo y atribuirlos a los otros, y de interpretar, predecir y explicar el comportamiento en términos de estados mentales como intenciones, creencias y deseos”. Por perversiones conceptuales, en algunos círculos de la psicología esta capacidad sería designada también con el término ‘empatía’, sufriendo el concepto un proceso de *mentalización*, que lo aleja de su significado original, asociado a lo sensible (como apunta su propia etimología)¹⁴⁷. La extensión de esta concepción de la empatía como fenómeno mentalista ha llevado al establecimiento generalizado de la distinción entre ‘empatía cognitiva’ y ‘empatía afectiva’, donde la empatía afectiva hace referencia a la capacidad del ser humano de verse contagiado por la experiencia afectiva de otras personas,

¹⁴⁷ La tradición fenomenológica mantuvo presente el término, ya que permitía explicar el carácter eminentemente pre-reflexivo de parte de las interacciones inter-subjetivas humanas, especialmente aquellas relacionadas con la expresión corporal y facial. Pero el concepto no sería tomado en serio por la tradición filosófica analítica, más interesada en desarrollar la “teoría de la teoría”, dominante en la filosofía de la mente durante casi toda la segunda mitad del siglo XX.

y la empatía cognitiva a la capacidad de entender –cognitivamente– la perspectiva o el estado mental de la otra persona¹⁴⁸.

Los debates contemporáneos plantean dos teorías para explicar la mecánica por la que la ‘teoría de la mente’ o ‘empatía cognitiva’ es posible. Por un lado, la ‘teoría de la teoría’ (*theory theory*) afirma que nuestra comprensión de los otros depende de la aplicación de una teoría particular, la psicología popular (*folk psychology*), utilizada para explicar por qué las personas hacen lo que hacen. Plantea la ‘teoría de la mente’ como un proceso para el cual los estados mentales de otras personas no son observables, sino entidades postuladas teóricamente mediante una inferencia a la mejor explicación¹⁴⁹. Por otro lado, la ‘teoría de la simulación’ (*simulation theory*) afirma que nuestra comprensión del otro se basa en una autosimulación de sus acciones y experiencias en el propio cuerpo del observado. Para la ‘teoría de la simulación’ nuestra comprensión de los otros aprovecha nuestros propios recursos corporales y mentales como un simulador interno, que procesa la información percibida para ofrecer una idea general sobre las intenciones, creencias y experiencia de la otra persona, sin recurrir a teorías abstractas. La ‘teoría de la teoría’ es innegablemente mentalista, aludiendo a la experiencia del otro únicamente como algo abstracto, descriptivo. En cambio, la ‘teoría de la simulación’ plantea una perspectiva corporalizada, poniendo el énfasis en la experiencia compartida entre el sujeto observado y el observador como medio de acceso al resto de estados mentales. Pero, si bien dos posturas aparentemente enfrentadas, especialmente por sus valedores más acérrimos, se ha demostrado que ambas estrategias se complementan a la hora de posibilitar la ‘lectura mental’.

¹⁴⁸ Un emparejamiento que entreteje dos fenómenos diferentes bajo un mismo término global, lo que ha resultado útil a la hora de analizar diferentes patologías en función de la deficiencia de alguna de estas empatías. Así, se entiende generalmente que la psicopatía y el narcisismo implican obstaculizaciones de la empatía afectiva pero no la cognitiva; que desordenes bipolares y de personalidad límite se asocian a déficits de empatía cognitiva pero no afectiva; y que el autismo se asocia generalmente a carencias en ambas empatías.

¹⁴⁹ Según Gallagher y Zahavi (2013, pág. 257), la ‘teoría de la teoría’ “no solo afirma que nuestra comprensión de los otros es de naturaleza inferencial, sino que también sostiene que nuestra propia autoexperiencia está mediada teóricamente. Después de todo, la idea básica es que *cualquier* referencia a estados mentales implica una postura teórica, y por lo tanto implica la aplicación de una teoría de la mente.”

La ‘teoría de la simulación’ viene sustentada por investigaciones en el campo de la psicología del desarrollo. Según Gallagher y Zahavi (2013, pág. 279):

Los estudios de desarrollo nos dicen que mucho antes de que el niño alcance la edad de los cuatro años, la edad en que se supone que adquiere una teoría de la mente, las capacidades para la interacción humana y la comprensión intersubjetiva ya han estado activas en ciertas prácticas corporizadas —prácticas que son emocionales, sensomotoras, perceptivas y no conceptuales—. Estas prácticas corporizadas constituyen nuestro modo primario de comprender a los otros, y continúan siéndolo incluso después de que alcancemos habilidades más sofisticadas en este sentido.

En las últimas dos décadas, la ‘teoría de la simulación’ ha ganado especial terreno al apelar a sólidas pruebas neurocientíficas que involucran la activación sub-personal de las denominadas ‘neuronas espejo’. Sería en éste ámbito donde la ‘empatía afectiva’ volvería a adquirir notoriedad, ya que la teoría de la simulación, especialmente aquella sustentada por las investigaciones en relación a las neuronas espejo, apuntan que el conocimiento del otro pasa, primero, por la empatía afectiva con él, experiencia de la que se destila el significado de sus acciones y el contenido de sus pensamientos, es decir, la ‘empatía cognitiva’.

En palabras de uno de sus descubridores, Giacomo Rizzolatti, “las neuronas espejo nos permiten comprender las mentes de los otros no a través del razonamiento conceptual, sino a través de la simulación directa. A través del sentimiento, no del pensamiento” (Blakeslee, 2006). De paso, pondría nuevamente el foco sobre fenómenos de imitación o espejeo (imitación motora, imitación afectiva, contagio emocional, respuesta somática) reconocidos por la psicología y la fenomenología durante décadas, pero que habían quedado marginadas en los estudios empíricos y los debates filosóficos, donde primaba el interés por la mentalización, es decir, la comprensión de los estados mentales del otro.

5.2.2.2. Neuronas espejo, empatía corporalizada y empatía cinestésica

Descubiertas por accidente por un grupo de neuropsicólogos en un laboratorio de Parma en 1990, las llamadas ‘neuronas espejo’ son un tipo especial de neuronas situadas en determinadas regiones cerebrales. Su singularidad reside en que se activan (se disparan) no solo con la actividad del propio sujeto, es decir, cuando éste se mueve y actúa, sino también ante la observación de la actividad de otras personas. Las neuronas espejo rompen una concepción del sistema motor prevalente durante mucho tiempo, según la cual las zonas motoras de la corteza cerebral estarían destinadas a tareas meramente ejecutivas, entendiendo la actividad humana como un proceso por el cual el individuo primero percibe su entorno (*percepción*), después procesa la información (*cognición*), responde afectivamente (*emoción*), y actúa en consecuencia (*movimiento*). Demuestran, en cambio, como lo hacen otras investigaciones incluidas en el ámbito de la ‘cognición corporalizada’, que todas esas dimensiones de la actividad mental se encuentran mucho más entrelazadas entre sí de lo que se pensaba.

A diferencia de teorías inferenciales, basadas en la aplicación de reglas propocionales para entender la vida interior de otras personas, las neuronas espejo permiten un acceso en primer persona a la sus experiencias. Según Gallese (2005, pág. 31):

Cuando se nos pregunta explícitamente que reconozcamos, discriminemos, parametricemos, o categoricemos las emociones o sensaciones mostradas por otros, ejercemos nuestras operaciones cognitivas adoptando una perspectiva en tercera persona, con el objetivo precisamente de *objetivar* el contenido de nuestras percepciones. [...] Sin embargo, cuando nos involucramos en caliente [*on-line*] en transacciones sociales, experimentamos una actitud totalmente diferente hacia los objetos de nuestras percepciones. Realmente se produce un cambio del objeto de nuestra relación intencional. Ya no estamos dirigidos hacia el contenido de una percepción que pretendemos clasificar. Sino que simplemente estamos *en sintonía con la relación intencional mostrada por otra persona*. En contraste con el Sr. Spock, el famoso personaje de la saga

Star Trek, nuestras habilidades mentales sociales no se limitan a una perspectiva declarativa en tercera persona. No estamos separados de las acciones, emociones y sensaciones de los demás, porque albergamos una perspectiva mucho más rica y afectivamente matizada de lo que otras personas hacen, experimentan y sentimos. Lo que hace esto posible es el hecho de que *somos dueños* de esas mismas acciones, emociones y sensaciones.

En este sentido, las neuronas espejo nos entretejen corporalmente con el resto de congéneres. Las neuronas espejo nos permiten usar nuestro propio cuerpo y nuestra propia experiencia como referente para aprehender la vida interior de otra persona, utilizando la maquinaria corporal que gobierna las acciones y sensaciones propias como un ‘simulador corporalizado’ (Gallese, *Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience*, 2005), con el que experimentar lo que experimenta el otro y, a partir de ello, entenderlo. Vittorio Gallese (Rizzolatti, Fadiga, Fogassi, & Gallese, 2002, pág. 253) describe el proceso recurriendo a la metáfora de la ‘resonancia’:

Una metáfora que describe bien esta correspondencia entre los movimientos biológicos observados y ejecutados es la de una ‘resonancia’ física. Es como si las neuronas en estas áreas motoras empezaran a ‘resonar’ tan pronto como se presenta la información visual apropiada. Esta ‘resonancia’ no produce necesariamente un movimiento o una acción. Se trata de una representación motora interna del evento observado que, posteriormente, pueden utilizarse para diferentes funciones, entre las cuales se encuentra la imitación.

Hay que entender la simulación corporalizada como “un mecanismo funcional automático, inconsciente y pre-reflexivo, cuya función es el modelado de objetos, agentes y eventos” (Gallese, 2005, pág. 41). El conocimiento del otro que proporciona puede ser complementado, mejorado, mediante pensamiento abstracto, aplicando reglas proposicionales. Pero a diferencia de lo ocurrido en los casos de inferencia teórica, en la simulación corporalizada “el acontecimiento motor observado comporta una implicación en primera persona por parte del observador, que le permite tener una experiencia inmediata de dicho acontecimiento, como si fuera él mismo quien

lo realiza, y captar así, plenamente, su significado” (Rizzolatti & Sinigaglia, *Las neuronas espejo. Los mecanismos de la empatía emocional*, 2006, pág. 137).

Si bien aun queda mucho que investigar sobre la arquitectura neurológica de la empatía, el sistema de neuronas espejo demuestra que nuestro cerebro está configurado para resonar con las personas que nos rodean, de las que no estamos tan separados como se creía. Algo sorprendente, ya que, como apunta Keysers (2011, pág. 221), “muchas de las áreas del cerebro que se consideraban los baluartes de la individualidad resultan ser teatros de nuestra naturaleza social”, siendo penetradas por las acciones y emociones de las personas que observamos y oímos, de modo que “la frontera entre los individuos se vuelve permeable, y el mundo social y el mundo privado se entremezclan” (pág. 117). Las acciones, sensaciones y emociones de las otras personas se vuelven contagiosas, dada la tendencia de estas neuronas a la imitación de lo observado y oído. En palabras de Rizzolatti y Sinigaglia (2006, págs. 130-131):

La posesión del sistema de las neuronas espejo y la selectividad de sus respuestas determinan, así, un *espacio de acción compartido*, en cuyo interior cada acto y cada cadena de actos, nuestros o ajenos, aparecen inmediatamente inscritos y comprendidos, sin que ello exija ninguna «operación cognoscitiva» explícita o deliberada.

La simulación corporalizada, a través del sistema de neuronas espejo, proporcionan el color afectivo y sensorial a la experiencia compartida. Se trata por lo tanto de una empatía en primera instancia corporal, una ‘empatía corporal’, en lugar de cognitiva (interesada en comprender los estados mentales) o emocional (que limita el fenómeno a los afectos o emociones).

Según la simulación corporalizada, comprender al otro se convierte en un acto de introspección, si bien no necesariamente consciente. Aprender el estado interno de otras personas es un proceso con dos etapas: primero una simulación corporalizada, automática, preconsciente; y luego un trabajo de introspección, por el que intentamos dilucidar su estado interno a partir de las intenciones y sensaciones que en nosotros resuenan. No interpretamos directamente lo que otras personas pretenden y/o sienten a partir de lo que

percibimos, sino a partir de “su reflejo en el espejo de nuestros propios estados” (Keysers, 2011, págs. 183-184). Lo bonito de este mecanismo es que no requiere una circuitería dedicada a pensar en otras personas, sino que se construye sobre los mismos circuitos que utilizamos para pensar en nosotros mismos, lo que nos permite además beneficiarnos de todo el conocimiento que hemos adquirido sobre nuestros propios estados y sus causas. Utiliza la maquinaria que se especializa en las acciones y sensaciones propias, y las experiencias pasadas, para dar cuenta de la experiencia de otras personas observadas.

5.2.2.2.1. Imitación motora

Las primeras investigaciones llevaron al descubrimiento de las neuronas espejo en el sistema motor, concretamente en el cortex premotor. Esta área cerebral se encarga de dirigir la actividad motora del cuerpo, ejecutando las órdenes motrices correspondientes para emprender una determinada acción. La corteza somatosensorial secundaria cumple la función de integrar y llevar a la conciencia todas aquellas sensaciones relacionadas con la percepción del propio cuerpo. Y la corteza insular tiene, entre otros cometidos, el de constituir la experiencia emocional subjetiva a partir de la información fisiológica y motora que recibe.

La presencia de neuronas espejo en el cortex premotor conlleva que “la observación de acciones cause en el observador la recreación [*re-enactment*] simulada automática de la misma acción” (Gallese, 2005, pág. 32), como si la estuviera ejecutando uno mismo. De este modo, el sistema de neuronas espejo establece un puente entre los dos cuerpos. La corteza premotora es un área de la corteza motora situada justo por delante de la corteza motora primaria. Mientras la corteza motora primaria controla los músculos específicos de todo el cuerpo, especialmente los músculos que se encargan de los movimientos más precisos, la corteza premotora produce acciones que comprenden secuencias de movimientos de uno o más músculos de forma combinada y coordinada. La mayor parte de sus neuronas no codifican movimientos individuales, sino más bien actos motores, es decir, movimientos coordinados

por un fin específico. En este sentido, el cortex premotor, en palabras de Rizzolatti y Sinigaglia (2006, pág. 54),

contiene una especie de *vocabulario* de actos motores cuyas palabras estarían representadas por determinadas poblaciones de neuronas. Unas indican el objetivo general del acto (sostener, agarrar, romper, etc.); otras, la manera de ejecutarse un acto motor específico (agarre de precisión, agarre con los dedos, etc.); otras, en fin, la segmentación temporal del acto en los movimientos elementales que lo componen (apertura de la mano, cierre de la mano).

Mientras la corteza motora primaria es responsable de la ejecución del movimiento, la corteza premotora se encarga de ordenar y seleccionar dichos movimientos, en función de los objetivos perseguidos. Sus neuronas se pueden agrupar en clases específicas ('neuronas-agarrar-con-la-mano-y-con-la-boca', 'neuronas-agarrar-con-la-mano', 'neuronas-sostener', 'neuronas-arrancar', 'neuronas-manipular', etc.), y se encargan de decidir qué hacer en función de la intención y las limitaciones del entorno, enviando señales a las regiones motoras posteriores para que ejecuten la acción moviendo los músculos pertinentes. Esto otorga una gran flexibilidad al sistema: a pesar de que comer siempre implica agarrar y llevar algo a la boca, el modo en que se va a realizar esta acción en cada caso particular difiere, resultando conveniente almacenar el programa general en la corteza premotora, para después involucrar los diferentes músculos según la situación, sea usando un tenedor, palillos o las manos.

La corteza premotora almacena gran parte del conocimiento corporal-cinestésico encargado de controlar movimientos diestros aprendidos, tales como los movimientos necesarios para desarrollar una actividad atlética. En este sentido, que opere con un vocabulario de actos tiene importantes implicaciones funcionales, explicando por qué casi siempre interactuamos con los objetos de la misma manera. Así, por ejempli, si bien una taza admite un número enorme de posibilidades de agarre, en la práctica generalmente utilizamos solo unas pocas. Por ejemplo, no la cogemos nunca por el asa con el anular y el corazón, al menos no inconscientemente. Esto se debe, según

Rizzolatti y Sinigaglia (2006, pág. 54), a que las acciones habituales han sido aprendidas desde la infancia, basadas en su éxito (refuerzo motor), con la consiguiente selección y desarrollo de neuronas que codifican los actos dotados de mayor eficacia. Las acciones han sido, literalmente, corporalizadas, integradas en la mecánica del cuerpo en su relación con el mundo.

Las neuronas espejo difieren en la precisión con que traducen las acciones observadas u oídas en acciones ejecutadas, pudiendo ser organizadas gradualmente de mayor a menor congruencia con las actividades observadas. Las neuronas espejo ‘ampliamente congruentes’ (*broadly congruent*) traducen las acciones percibidas en tendencias de acción generales. Aquellas neuronas espejo ampliamente congruentes que identifican el acto de agarrar un objeto se disparan por igual cuando el individuo observado agarra algo, sea con las manos, la boca o los pies. Por otro lado, las neuronas espejo ‘estrictamente congruentes’ (*strictly congruent*) se disparan ante acciones concretas, traduciendo con precisión las acciones percibidas en acciones propias altamente similares. Siguiendo el ejemplo anterior, observar a una persona agarrando algo con el dedo índice y pulgar disparará tanto una serie de neuronas espejo relacionadas con la acción de agarrar (ampliamente congruentes); otras relacionadas con la acción de agarrar con la mano (de menor congruencia), prescindiendo de aquellas que implican otras partes del cuerpo; y otras relacionadas con la acción de agarrar con el índice y el pulgar (estrictamente congruentes), sin implicar a las neuronas espejo implicadas en acciones de agarrar con la mano completa, o con el dedo índice y anular.

No es que el cuerpo del espectador refleje directamente el movimiento observado, sino que lo traduce a recuerdos neuromusculares que son, inevitablemente, individuales y culturalmente específicos. Los mecanismos de espejo y simulación corporalizada son universales, en tanto que todos disponemos de neuronas espejo en las mismas regiones cerebrales, pero su activación concreta, y la experiencia consecuente, es específica del individuo, su cuerpo y su historia vital. Gallese argumenta que la ‘imitación interna’ se basa en la traducción de las acciones observadas en respuestas corporalizadas propias del observador: “Cada instanciación de [un proceso de] espejo es siempre un proceso en el que el comportamiento de los demás es

metabolizado *por* y filtrado *a través de* las experiencias, capacidades y actitudes mentales pasadas ideosincráticas del observador” (Gallese, 2008, pág. 771).

En este sentido, Keysers (2011, pág. 215) afirma que el término ‘imitación’ o ‘espejeo’ es un error, porque “lo que el sistema de [neuronas] espejo realmente hace no es tanto imitar el estado neuronal de quien observamos como traducir y reinterpretar lo que vemos al lenguaje de lo que habríamos hecho o sentido en esa situación”, entendiendo por “lenguaje” la codificación neurofisiológica concreta de los movimientos observados e imitados. Esta codificación está estructurada por nuestros propios sistemas neuronales y el conocimiento del mundo que tenemos, en lugar de reflejar directamente el estado neuronal de los demás. Puede reflejar el estado de los demás, pero solo en la medida en que la respuesta “traducida” sea similar a la observada.

Este diseño multi-nivel del sistema motor y multi-congruencial del sistema de neuronas espejo permite la imitación e interpretación general de acciones que el propio organismo no puede realizar por cuestiones anatómicas. Diferentes experimentos donde los participantes replicaban las acciones de robots o animales, o donde participantes nacidos sin brazos imitan las acciones realizadas con dichas extremidades por otras personas, demuestran que el sistema de neuronas espejo parece activar programas motores que permiten alcanzar los objetivos de los individuos observados aun con movimientos diferentes a los originales. Así, si observamos un robot agarrar un vaso con unas pinzas, activamos un programa motor que nos impulsa a agarrar el vaso con nuestras manos. Si una persona nacida sin brazos observa a otra persona agarrar un vaso con su mano, activa un programa motor más generalizado que le impulsa a usar sus pies o su boca para alcanzar una meta similar (Keysers, 2011, págs. 60-61).

Un fenómeno relevante para la experiencia cinematográfica, ya que posibilita –y explica– la relación motora que se establece entre el espectador y personajes diegéticos no humanos, como por ejemplo los archiconocidos R2D2 y C3PO de *La guerra de las galaxias*, con su contagioso andar. Aun así, cabe

señalar que a mayor similitud anatómica se espera una mayor activación motora, dada la activación de neuronas espejo más estrictamente congruentes con la acción observada, además de las neuronas espejo generales, ampliamente congruentes. Como apuntan Rizzolatti y Sinigaglia (2006, pág. 137), “la extensión y el alcance de este «como si» dependen del patrimonio motor del observador, ya sea propio del individuo ya de la especie”.

Desde el punto de vista de la especialización, el diseño multi-nivel del sistema motor y multi-congruente de las neuronas espejo también dota de gran flexibilidad al organismo para la imitación e interpretación de acciones observadas, ya que permite la simulación incluso de acciones que desconoce, si bien lo hará con menos precisión que aquellas conocidas. Las neuronas espejo ampliamente congruentes son particularmente importantes para traducir acciones nuevas para el individuo, cuyos detalles nunca se han realizado. Piénsese por ejemplo en el espectador de un número acrobático, que observa con atención una volterata aérea de un atleta. A pesar de que el observador sería incapaz de realizar la pirueta por sí mismo, en su cortex premotor se dispararán las neuronas espejo ampliamente congruentes con el movimiento, como aquellas relacionadas con la actividad de saltar y las de girar sobre sí mismo, una actividad que probablemente haya realizado alguna vez en su vida¹⁵⁰. De este modo, las neuronas espejo ofrecen a su poseedor una sensación general de la acción, tan precisa como su conocimiento corporal-

¹⁵⁰ Keyzers (2011, pág. 26) lo explica del siguiente modo, con un interesante ejemplo: “Imagine you are attending a tango class and have to understand how to perform the *gancho* (i.e., leg flip) that your instructor is demonstrating. Having never done a *gancho* before, you lack the precise motor program for *ganchos*, and hence have no strictly congruent mirror neurons for this skill. You do lift your leg every time you walk though, and broadly congruent mirror neurons for this action will become active during the observation of a *gancho*, giving you at least the broad sense that you need to lift your foot backwards. The broadly congruent mirror neurons might thus be particularly important for new actions, the details of which you have never performed. Through training, you can then refine your own *gancho* starting from a leg lift. As you become a more experienced tango dancer, your instructor may want you to perform very specific *ganchos* in a specific sequence. Once you will have acquired motor programs for different types of *ganchos* you will have different strictly congruent mirror neurons for each of these subtypes of *ganchos* that will respond only and selectively to the sight and execution of a particular *gancho*, enabling you to imitate such a specific sequence.”

cinestésica posibilite¹⁵¹. A través del entrenamiento se pueden refinar las acciones propias y, en el proceso, desarrollar neuronas espejo más estrictamente congruentes con ellas, lo que permitirá a su vez responder con mayor precisión en futuras ocasiones en que el movimiento acrobático particular, y otro parecido, sean percibidos.

Esta relación entre conocimiento corporal-cinestésico y respuesta motora de las neuronas espejo ha sido probada mediante diferentes estudios empíricos. Por ejemplo, en un estudio realizado en la Universidad de Hanover (Bangert, et al., 2006), se comparó la respuesta neuronal de pianistas y personas que no sabían tocar el piano ante grabaciones de un concierto de piano. Mientras que la actividad en áreas premotoras era casi ausente en los participantes que nunca habían tocado el piano, los pianistas experimentados automáticamente activaron sus programas premotores habitualmente involucrados en la actividad de tocar el piano: no sólo escuchaban el piano a través de sus oídos, sino que también lo percibían a través de los movimientos de sus dedos y el resto de su cuerpo.

Resultados similares han ofrecido los experimentos de la investigadora española Beatriz Calvo Merino en la City University College London. En un experimento compararon la respuesta neuronal de bailarines de ballet y capoeira ante movimientos específicos de ambas modalidades de baile (marcados por vocabularios cinestésicos agudamente diferenciados), demostrando que la activación neuronal de los participantes era significativamente mayor al observar movimientos de la modalidad que conocían frente a la que desconocían (Calvo-Merino, Glaser, Grèzes, Passingham, & Haggard, 2005).

En otro experimento, la investigadora y sus colaboradores compararon la respuesta neuronal de un grupo de bailarines de ballet clásico acostumbrados a entrenar y actuar juntos, ante pasos masculinos y femeninos de su modalidad

¹⁵¹ El concepto de inteligencia corporal-kinestésica hace referencia al conocimiento y la capacidad de control del cuerpo para el desempeño físico, según la teoría de las inteligencias múltiples. Ver: Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

de baile, cuyo volabulario presenta una significativa división en los movimientos según el sexo del bailarín. Tanto los hombres como las mujeres participantes en el experimento demostraron una alta respuesta neuronal en todos los casos, dado su alto conocimiento corporal-cinético en dicha modalidad de baile, pero, como era de esperar, esta respuesta resultó significativamente mayor para los hombres ante pasos masculinos, y para las mujeres ante pasos femeninos, sugiriendo nuevamente que la respuesta más fuerte se produce ante la observación de movimientos practicados una y otra vez, al dispararse una alta gama de neuronas espejo estrictamente congruentes (Calvo-Merino, Grezes, Glaser, Passingham, & Haggard, 2006).

Además, los estudios demostraron que lo que los observadores imitan no es la activación del músculo *per se*, una actividad propia del cortex motor primario, sino la acción completa como una actividad integral e intencional: muchos de los movimientos en ambas formas de baile y de ambos géneros implican el uso de los mismos músculos, pero los participantes respondieron a la interacción organizada de estos músculos, es decir, al vocabulario específico de los movimientos.

De modo que el sistema de neuronas espejo de cada individuo no está totalmente determinado al nacer, sino que puede ser aumentado por las experiencias, cambiando así la forma en que se percibe y responde ante las acciones de los demás. Como señala Keysers (2011, págs. 54-55), estos descubrimientos proporcionan una nueva perspectiva sobre una experiencia familiar: el aumento progresivo del placer al observar deportes u otras actividades físicas recientemente aprendidas. Una realidad con consecuencias para la experiencia cinematográfica, ya que la participación motora del espectador con la actividad del personaje/actor será más rica cuanto más conocimiento corporal-cinestésico coincidente con dicha acción posea el espectador. Pero se trata tan solo de uno de los factores que determinan la intensidad de la experiencia. Y, en cualquier caso, incluso el espectador menos hábil y activo físicamente experimentará las acciones de algún modo, aunque sea en forma de sensación general.

Para sus descubridores, la principal función de las neuronas espejo es permitir aprehender el significado de las acciones observadas en otras personas de forma intuitiva. Según Rizzolatti y Sinigaglia (2006, pág. 125), el sistema de neuronas espejo

permite descifrar el *significado* de los «acontecimientos» motores observados, es decir, *comprenderlos* en términos de acciones, una comprensión que aparece desprovista de toda mediación reflexiva, conceptual y/o lingüística, al basarse únicamente en ese *vocabulario de actos* y en ese *conocimiento motor* de los que depende nuestra característica capacidad de actuar.

Desde los actos más elementales y naturales a los más sofisticados y culturalmente mediados, las neuronas espejo permiten a nuestro cerebro correlacionar los movimientos observados con los nuestros y reconocer, de este modo, su significado. Se trata de una comprensión pragmática, preconceptual y prelingüística, que generalmente vienen acompañados en nuestra actividad diaria de una actividad intelectual por la que se les imputa a los demás creencias, deseos, expectativas, intenciones, etc. a partir de nuestro conocimiento general de la psicología humana. Pero las neuronas espejo se presentan como la modalidad de comprensión más originaria, instaurando una base experiencial común por la que esa 'empatía cognitiva' alcanzable teóricamente viene acompañada de una 'empatía corporal' que la fundamenta. Algo que ya intuía Merleau-Ponty (1993, pág. 202):

El sentido de los gestos no viene dado, sino comprendido, o sea recogido, por un acto del espectador. La dificultad estriba en concebir bien este acto y no confundirlo con una operación de conocimiento. La comunicación o la comprensión de los gestos se logra con la reciprocidad de mis intenciones y de los gestos del otro, de mis gestos y de las intenciones legibles en la conducta del otro. Todo ocurre como si la intención del otro habitara mi cuerpo, o como si mis intenciones habitaran el suyo.

Pero, si bien el significado es la función última del sistema de neuronas espejo, su activación produce determinadas sensaciones corporales en los sujetos. Cuando es experimentada conscientemente, la experiencia motora

imitada se siente como un acto de urgencia motora, como el contagio de una ‘voluntad de actuar’, según se puede inferir a partir de las descripciones de pacientes a los que se les ha estimulado el cortex premotor. Se trata de una información que no procede de experimentos relacionados con las neuronas espejo, al menos no directamente, pero que explican el modo en que la estimulación directa de la región donde éstas se encuentran localizadas es experimentado por los pacientes implicados, en comparación con la estimulación de otras regiones como la corteza motor primaria (la estimulación se puede realizar mientras el paciente está despierto, porque el cerebro en sí no tiene sensores del dolor).

Cuando los neurocirujanos estimulan la corteza motor primaria, inmediatamente posterior a donde se encuentran las neuronas espejo, el cuerpo de la paciente comienza a moverse. Si se les pregunta qué sienten, los pacientes describen la experiencia utilizando un lenguaje impersonal, que otorga una agencialidad autónoma a las partes de su cuerpo (‘mi mano tembló’, ‘mi pierna se movió’), como si la fuente del movimiento estuviera fuera de su control, al igual que un reflejo rotuliano (el clásico golpecito preciso en la rodilla del médico, que provoca la contracción involuntaria del cuádriceps femoral). Si en cambio los cirujanos estimulan las áreas del cortex premotor, los pacientes realizan acciones más complejas, como flexionar su brazo o agarrar algo. Al ser preguntados sobre su experiencia, responden con un lenguaje que enfatiza la urgencia o el deseo de realizar una acción (‘sentí el impulso de hacerlo’). Los pacientes a veces incluso sienten subjetivamente el movimiento de una parte de su cuerpo, aunque éste no se haya movido físicamente. A la luz de estos resultados, sostiene Keyzers (2011, pág. 16), la actividad de las neuronas espejo en la corteza premotora puede entenderse como “una puesta en común de la voluntad de actuar”.

Este impulso hacia la actividad motora no implica necesariamente – prácticamente nunca lo hace – que el observador ejecute *de facto* el movimiento observado. La activación por acción de las neuronas espejo suele venir acompañado de actividad en otras regiones, probablemente en el lóbulo frontal, que cumplen la función de reprimir la orden enviada por el cortex premotor (Keyzers, 2011, pág. 65). Estas áreas ‘cierran la puerta’ a las señales

que el cortex premotor envía al cortex motor primario, inhibiendo la respuesta muscular. Mientras se llevan a cabo acciones propias esta puerta se encuentra abierta (debe estarlo), pero cuando simplemente se observan las acciones de los demás suele estar cerrada (aunque no tiene que estarlo), para evitar que se repliquen de forma automática acciones que solo se desean simular internamente. Según Gallese (2010, pág. 443), “cuando la acción es observada o imaginada, su ejecución real se inhibe. La red cortical motora se activa [...], pero la acción no se produce, sólo se simula”.

A pesar de ello, en ocasiones la puerta queda ligeramente abierta, lo que explica el fenómeno habitual del mimetismo motor en gestos sencillos, como manosear un objeto o colocarse las gafas durante una conversación¹⁵². Un caso patológico de esta incapacidad de controlar la actividad motora imitativa tiene lugar en los pacientes diagnosticados de *ecopraxia*, una condición clínica caracterizada por la repetición involuntaria (como los *ecos* sonoros) de la actividad (*praxis*) observada de otra persona, y asociada a daños en el lóbulo frontal, por los que el paciente parece ser incapaz de cerrar esa puerta durante la observación. En cualquier caso, como reflejan las descripciones de pacientes estimulados en el cortex premotor, incluso en los casos en que la respuesta motora es inhibida la voluntad de actuar puede ser experimentada en forma de sensación cinestésica. En este sentido, cabe señalar que muchos de los primeros experimentos realizados con el objeto de determinar la existencia de neuronas espejo en los seres humanos no se realizaron mediante un escáner cerebral, sino estudiando la respuesta neuromuscular de los participantes ante acciones observadas, como refleja esta descripción de un temprano experimento:

¹⁵² Sirva de ejemplo un estudio realizado por los psicólogos sociales Tanya Chartrand y John Bargh (1999). Se solicitó a un sujeto que seleccionara algunas fotos entre varias que se le presentaban, sentado junto a un cómplice de los investigadores, que fingía ser otro participante en el experimento. El pretexto era que los investigadores necesitaban algunas fotos para una prueba psicológica, y querían saber qué fotos consideraba el sujeto que eran las más estimulantes, lo que mantenía su atención focalizada en la actividad encomendada. Mientras el sujeto elegía las fotos, el cómplice realizaba diversos gestos sencillos per patentés, como frotarse el rostro o agitar un pie. A los sujetos se los grabó en video y se midió su comportamiento motor. Al analizar la cinta de video, Chartrand y Bargh registraron que los participantes imitaban de manera inconsciente la acción del cómplice.

Cuando los voluntarios observaron a un experimentador agarrando objetos o realizando gestos sin sentido con el brazo, por ejemplo, un aumento de la activación neuronal en sus músculos de las manos y los brazos que estarían involucrados en esos mismos movimientos sugiere una respuesta de las neuronas espejo en las áreas motoras de sus cerebros. (Rizzolatti, Fogassi, & Gallese, 2006, pág. 58)

Finalmente, resulta interesante resaltar que las neuronas espejo también son susceptibles de activarse ante actos imaginativos, por los que el individuo representa audiovisualmente en su mente la actividad de otra persona o, lo que es incluso más improtante, de sí misma. La gran mayoría de las personas son muy buenas en la evocación de imágenes y sensaciones vividas a través del poder de su imaginación. Curiosamente, las acciones imaginandas también aumentan la actividad cerebral en las regiones promotoras que participan en la ejecución de acciones similares, como si realmente se estuviera ejecutando dicha acción.

Estos actos imaginativos se pueden ver como ejemplos de simulación mental, por los que el individuo explícita y conscientemente se re-presenta mentalmente una imagen, forzando una respuesta neuronal ante ella. Ensayar mentalmente un ejercicio físico induce un aumento de la actividad muscular en cierta medida comparable al conseguido mediante un ejercicio real (Yue & Cole, 1992). Y cuando imaginamos la realización de una acción determinada, varios parámetros corporales se comportan como si estuviéramos realmente ejecutando la misma acción, por ejemplo la frecuencia de los latidos del corazón y la respiración, al imaginarse haciendo ejercicio físico (Decety, Jeannerod, Durozard, & Baverel, 1993). “La similitud de estos procesos en términos neuronales”, indica Keyzers (2011, pág. 66), “es un maravilloso ejemplo de cómo la ciencia del cerebro puede eliminar las barreras conceptuales”.

De modo que tanto al observar como al imaginar una escena, nuestro cerebro utiliza de igual modo la corteza premotora para recrear mentalmente una acción sin tener que mover el cuerpo, pero produciendo una determinada experiencia. Un fenómeno interesante desde el punto de vista de la recepción

cinematográfica, al menos por dos razones. En primer lugar porque el espectador cinematográfico puede encontrar en la actividad imaginativa un mecanismo complementario de ‘intensificación’ de la experiencia: prestar atención a nuestra respuesta corporal ante la actividad observada, es decir, intensificar imaginariamente la representación, puede conllevar un aumento de la experiencia empática asociada. En segundo lugar, porque recuerda –y explica– la posibilidad del cine de producir experiencias corporales en el espectador aludiendo a un determinado acontecimiento sin necesidad de mostrarlo directamante. En este sentido, una película puede instar al espectador a imaginar el final de un evento presentando su desarrollo pero ocultando su conclusión¹⁵³. Algo que ocurre, por ejemplo, en muchas películas que contienen una escena donde un personaje desciende en caída libre para acabar chocándose trágicamente contra el suelo, como expone Adriano D’Aloia (2011) en un interesante artículo: a pesar de que en la mayoría de los casos la atención del espectador es alejada del lugar del impacto, el impacto sigue produciendo un fuerte impacto, valga la redundancia, en el espectador.

5.2.2.2. Imitación somatosensorial

Inicialmente localizadas en el cortex premotor, progresivas investigaciones han llevado al descubrimiento de neuronas espejo en otras áreas del cerebro, relacionadas con las sensaciones somáticas y la creación de estados afectivos. Investigaciones recientes han descubierto la existencia de neuronas espejo en parte de la corteza somatosensorial, concretamente en la corteza somatosensorial secundaria (Keysers, 2011). El sistema somatosensorial se encarga de organizar las sensaciones procedentes del propio cuerpo, a partir de un sistema de receptores extendidos por todo el

¹⁵³ Una serie de experimentos realizados por Maria Alessandra Umiltà et al. (2001) ha demostrado que un subconjunto de neuronas espejo se disparan ante la presentación de una acción completa, pero también cuando la parte final de la acción se oculta, y por lo tanto solo se puede inferir. Según los autores, “Esto implica que la representación motora de acción realizada por otra persona puede ser generada internamente en la corteza motora del observador, incluso cuando falta una descripción visual de la acción” (p. 155). En otras palabras, “incluso cuando un objeto, el objetivo de la acción, no es visible, un individuo todavía es capaz de entender qué acción está realizando otro individuo” (p. 155).

organismo (piel, músculos, articulaciones, huesos, órganos, etc.), que procesan información relacionada con el tacto (percepción háptica), la temperatura (termocepción), el dolor (nocicepción), la posición y el movimiento del cuerpo (propiocepción), y el estado homeostático del cuerpo (interocepción).

El sistema somatosensorial se encarga, por lo tanto, del procesamiento de infinidad de sensaciones: el cosquilleo sentido cuando alguien nos acaricia en la espalda, el picor producido por la insidiosa actividad de un mosquito, el dolor percibido cuando nos cortamos sin querer picando verduras, el frío palpado al tocar un cubido de hielo, el calor soportado al tomar el sol en una playa, el malestar estomacal producido por una mala comida, la aceleración cardiovascular sentida al correr, la torsión de nuestro tronco cuando nos agachamos, la extensión de nuestras extremidades cuando intentamos alcanzar algo. Todo son sensaciones somáticas, algunas táctiles, otras interoceptivas, otras propioceptivas.

Las neuronas espejo del cortex somatosensorial secundario, como las localizadas en el sistema motor, reciben señales directas de las áreas de procesamiento visual y sonoro del cerebro, activándose tanto con los fenómenos somatosensoriales propios del sujeto, como con aquellos perceptibles audiovisualmente en otras personas. Dada esta limitación, el sistema de neuronas espejo se activará esencialmente ante aquellos fenómenos relacionados con la percepción cutánea, dada su visibilidad; y en segundo lugar, de modo más difuso, con los fenómenos relacionados con la propiocepción, al menos aquellos que presentan gestos corporales agudos, una condición necesaria para que el espectador pueda intuir sus consecuencias sobre el área muscular pertinente. Las sensaciones viscerales, propias de la interocepción, quedan veladas para el observador, por lo que nada activa las neuronas espejo (al menos en la región somatosensorial).

En los casos de percepción relacionada con el contacto cutáneo, el sistema de neuronas espejo permite al individuo compartir el tacto y la temperatura de aquello tocado por otro sujeto, así como los cosquilleos, picores y dolores producidos por ese contacto. Como apunta Iacoboni (2012, pág. 125),

el cerebro produce una simulación completa –aun con el componente motor– de las experiencias de dolor observadas en otras personas. Aunque es habitual pensar en el dolor como una experiencia fundamentalmente personal, el cerebro, en realidad, lo trata como una experiencia compartida. Este mecanismo neuronal es esencial para generar lazos sociales. Asimismo, es muy probable que estas formas de resonancia con las experiencias dolorosas de los demás sean mecanismos relativamente tempranos de empatía desde un punto de vista evolutivo y de desarrollo. Las formas más abstractas de empatía pueden confiar menos en el reflejo especular somático y más en el reflejo especular afectivo.

Esto explica fenómenos largamente estudiados, especialmente la resonancia del dolor ajeno en el cuerpo del observador al presenciar una escena donde otra persona recibe un corte, una punzada o un golpe. Según Freedberg y Gallese (2007, pág. 201), “estos resultados proporcionan el sustrato neuronal para la empatía somática en respuesta a representaciones de figuras que tocan o dañan a otros” en el arte, poniendo los ejemplos la serie de grabados de Goya que llevan por título *Los desastres de la guerra*, o el famoso cuadro de Caravaggio *La incredulidad de de Santo Tomás*, donde se observa a Santo Tomás metiendo, literalmente, el dedo en la llaga de Jesús. En el caso del cine, un ejemplo clásico de ello se puede encontrar en la famosa imagen *Un chien andalou* (*Un perro andaluz*, Luis Buñuel, 1929), donde una cuchilla corta el ojo de una mujer que mira a cámara, provocando la inevitable reacción somática en el espectador, que se retuerce ante el espectáculo. Y un ejemplo más contemporáneo, de lógica somática similar, se puede encontrar en una de las escenas finales de *Anthracrist* (*Anticristo*, Lars von Trier, 2009), donde la perturbada protagonista se corta su propio clítoris con unas tijeras oxidadas, provocando el estremecimiento de la sala. Ya lo intuía Adam Smith (1978, pág. 33), al apuntar que

cuando vemos que un *espadazo* está a punto de caer sobre la pierna o brazo de otra persona, instintivamente encogemos y retiramos nuestra pierna o brazo; y cuando se descarga el golpe, lo sentimos hasta cierto punto, y también a nosotros nos lastima. La gentuza, al contemplar al cirquero en la cuerda floja, instintivamente encoge y retuerce y balancea

su propio cuerpo, a la manera que lo hace el cirquero y tal como cree que debería hacer si se encontrase en su lugar.

Lo extraño es que estas sensaciones no solo se activan al observar fenómenos cutáneos que les suceden a otras personas, sino también a objetos. Las neuronas espejo pueden explicar por qué en ocasiones esbozamos una mueca de dolor cuando percibimos que nuestro coche se está arañando contra una columna del parking, o cuando los engranajes de la caja de cambio chirrían por haber introducido mal una marcha (Keysers, 2011, pág. 122). Aún así, obviamente, sentimos más empatía por los seres humanos que por objetos inanimados. La experiencia del tacto no está determinada exclusivamente por la actividad en las cortezas somatosensoriales, sino que también está mediada por otras regiones cerebrales, probablemente de la corteza prefrontal, que evalúan la situación en la que esta experiencia somática se ha producido. Así, por ejemplo, si bien la corteza somatosensorial se activa siempre ante la sensación cálida y sedosa del contacto con una piel animal, la reacción es muy diferente cuando dicha sensación es producida por el contacto táctil con una mascota o una rata callejera. Una misma actividad somatosensorial puede conducir a sentimientos muy diferentes según el contexto de la actividad cerebral en otras regiones del cerebro que nos dice aquello con lo que se está en contacto. En este sentido, concluye Keysers (2011, pág. 124), “nuestra relativa falta de empatía con los objetos, a diferencia de las personas, no tiene tanto que ver con la ausencia de reflejo en las áreas somatosensoriales, sino en una reevaluación activa de ese reflejo”.

Por otro lado, cabe señalar que la observación de los movimientos corporales de otra persona puede producir sensaciones propioceptivas en el sujeto por dos vías. Una indirecta, originada al percibir las sensaciones propioceptivas de la representación motora interna iniciada por las neuronas espejo localizadas en el sistema premotor, antes mencionadas. Y una directa, resultante de la activación de las neuronas espejo del cortex somatosensorial secundario ante la observación de gestos corporales acentuados de otras personas, en los que se percibe una actividad muscular intensa, como la extensión forzada de una extremidad al intentar alcanzar un objeto próximo, o la extraordinaria torsión del torso de un acróbata cuando realiza una pirueta. El

grado de imitación está condicionado, por lo tanto, por la experiencia motora del observador (a mayor experiencia, mayor activación motora), y el grado de acentuación del gesto corporal realizado por el sujeto observado.

Mediante la combinación de fenómenos empáticos motores y fenómenos empáticos somatosensoriales, es susceptible de originar difetentes sensaciones propioceptivas en el observador, similares a las del sujeto que ejecuta los movimientos. Esta empatía corporal, a la que alude Adam Smith en el comentario anterior sobre el cirquero sobre la cuerda floja (lugar común en la reflexión sobre la empatía estética), resulta palpable, por ejemplo, en la escena de *Strangers on a Train* (*Extraños en un tren*, Alfred Hitchcock, 1951) en la que a Bruno se le cae un mechero en una alcantarilla, e intenta desesperadamente alcanzarlo estirando el brazo lo máximo posible, una acción motora que resuena en el cuerpo del propio espectador. Paradójicamente, desde el punto de vista narrativo el espectador no desea que se alcance el mechero, dado que Bruno pretende usarlo para incriminar al personaje con el que éste simpatiza; pero aún así acaba por realizar una ‘inversión corporal’ en la actividad. Esta ‘inversión corporal’, por otro lado, explica en parte el agotamiento que el espectador siente al terminar de ver películas como *Le Trou* (*La evasión*, Jacques Becker, 1960) o *The Bourne Supremacy* (*El mito de Bourne* Paul Greengrass, 2004), cuyo metraje está trufado de escenas de gran actividad física, mostrada con profusión por la narración.

El sistema de neuronas espejo crea un estado neuronal en la corteza somatosensorial que se asemeja a la de haber sido tocado o movido de manera similar. Los circuitos compartidos son probablemente una parte esencial en la detección de lo que les ocurre a otras personas y objetos, pero el resultado de dicha simulación se integra con nuestro conocimiento sobre el mundo, y se interpreta de manera diferente sobre la base de ese conocimiento.

5.2.2.2.3. Imitación afectiva

Junto al cortex premotor y el somatosensorial secundario, las investigaciones neurológicas también se han encontrado neuronas espejo en la

corteza insular o ínsula, un área situada en el surco lateral del cerebro, entre el lóbulo temporal y los lóbulos parietal y frontal. La forma de la ínsula puede recordar a la de una isla (concepto del que toma su nombre), pero desde un punto de vista funcional presenta un sorprendente patrón de conexiones anatómicas con una gran cantidad de áreas cerebrales, una situación óptima para cumplir la función principal que se le adscribe. La ínsula participa en la creación de experiencias afectivas conscientes a partir de información interoceptiva y, según se ha podido comprobar, exteroceptiva. Empareja e interpreta estados viscerales y motores, creando sentimientos corporales y emocionales que el individuo experimenta conscientemente. Interpreta el estado del cuerpo, ofreciendo a la consciencia sentimientos corporales como el cansancio o el dolor, y la información fisiológica sobre la que se construyen sentimientos emocionales básicos como el odio, el miedo, el disgusto, la felicidad o la tristeza.

Además, se ha comprobado que la ínsula es un centro de integración visceromotora que, si se estimula eléctricamente, produce una serie de movimientos corpóreos que van acompañados de una variedad de respuestas viscerales, como, por ejemplo, aumento de las palpitaciones del corazón, dilatación de las pupilas, conatos de vómito, etc. De modo que “no es sólo la región cortical en la que están representados los estados internos del cuerpo, sino que además constituye un centro de integración visceromotora cuya activación provoca la transformación de los inputs sensoriales en reacciones viscerales” (pág. 181).

La ínsula, al igual que el sistema somatosensorial, es susceptible tanto a la actividad propia como a la observada. Los estados afectivos de otras personas no son comunicados, principalmente, a través de sus expresiones corporales, sobre todo sus expresiones faciales, así como por la expresión vocal. Como apuntan Gallagher y Zahavi (2013, pág. 266):

El comportamiento corporal, la expresión y la acción son esenciales para (y no meramente vehículos contingentes de) algunas formas básicas de conciencia. Lo que llamamos estados mentales (intenciones, creencias, deseos) no son simple o puramente mentales. Es decir, no son sombras

etéreas que flotan dentro de nuestras cabezas, sino que son estados corporales que a menudo (aunque no siempre) se manifiestan en posturas, movimientos, gestos, expresiones y acciones corporales. Como tales, pueden ser aprehendidos directamente en el comportamiento corporal de las personas que los tienen.

Existen dos caminos por los que la ínsula se ve activada ante la observación de expresiones afectivas en otras personas¹⁵⁴. Por un lado, la aparente existencia de neuronas espejo en la ínsula implica una conexión directa entre esta área cerebral, fundamental en los procesos afectivos, y las áreas visuales y sonoras, resultando por lo tanto sensible a las expresiones corporales de carácter afectivo de otras personas, especialmente a sus expresiones faciales. Las informaciones procedentes de estas zonas visuales y sonoras que describen las caras o los cuerpos que expresan un estado afectivo llegan directamente a la ínsula, donde “activan un mecanismo espejo autónomo y específico, capaz de codificarlas inmediatamente en sus correspondientes formatos emotivos” (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006, pág. 181). Dichas neuronas se activan cuando vemos a los demás expresar sus emociones, tal como si nosotros estuviéramos haciendo las expresiones faciales que vemos, y envían señales a los centros cerebrales de la emoción que se encuentran en el sistema límbico, para hacernos sentir lo mismo que los otros.

Por otro lado, parece que la simulación motora interna de la expresión facial y corporal observada, a partir de la activación de las neuronas espejo localizadas en el sistema premotor, también induce una simulación afectiva indirecta en el observador, que al replicar la expresión del otro envía información motora propia a su ínsula, lo que provoca tanto una reacción visceral similar como una representación de dicho sentimiento en la consciencia. Una teoría conocida como “hipótesis de la retroalimentación

¹⁵⁴ En su famoso cuento *La carta robada*, Edgar Allan Poe escribía, a través de las palabras del protagonista August Dupin: “Si quiero averiguar si alguien es inteligente, o estúpido, o bueno, o malo, y saber cuáles son sus pensamientos en ese momento, adapto lo más posible la expresión de mi cara a la de la suya, y luego espero hasta ver qué pensamientos o sentimientos surgen en mi mente o en mi corazón, coincidentes con la expresión de mi cara” (Allan Poe, 1970, p. 525).

facial”, investigada desde hace tiempo, y que las neuronas espejo parecen validar, demostrando que no solo sentimos lo que la cara está haciendo, sino también lo que la persona está sintiendo por dentro, compartiendo su estado afectivo. Según (Iacoboni, 2012, pág. 122):

Al simular que en verdad hacemos las expresiones faciales que sólo observamos, estas neuronas proporcionan el mecanismo para la retroalimentación facial simulada. Este proceso de simulación no es una mímica deliberada [...]. Se trata de un reflejo especular interno *que no nos implica ningún esfuerzo*, automático e inconsciente.

Las dos rutas pueden converger en el contagio emocional. Una dispara directamente las representaciones de sentimientos basados en la visión de la expresión facial emocional, y la otra lo hace indirectamente, mediante la traducción de la primera descripción visual en una representación motora, para luego activar la representación de los correspondientes sentimientos a través de las conexiones entre el sistema motor y la ínsula.

Si bien la retroalimentación facial no es necesaria para la imitación afectiva, pudiendo verse producida por la vía directa, supone un refuerzo importante en la experiencia. Lo demuestran diferentes investigaciones realizadas con pacientes aquejados del ‘síndrome de Moebius’, que implica una incapacidad congénita para mover los músculos del rostro y, por lo tanto, de esbozar expresiones faciales, que manifiestan una gran dificultad a la hora de reconocer las emociones de los demás (Cole, 2001). O un estudio dirigido por la psicóloga social Paula Niedenthal (2005), donde solicitó a dos grupos de participantes que detectaran cambios en las expresiones faciales de otras personas, impidiendo a un grupo mover el rostro libremente al hacerles sostener lápices con los dientes, lo que limita la capacidad de sonreír, fruncir el ceño y otras expresiones faciales propias. Éstos participantes se mostraron mucho menos eficientes en detectar las emociones expresadas facialmente por otras personas que los participantes que podían imitarlas sin restricciones. Como señala Iacoboni (2012, pág. 114), “la imitación realmente *precede* y ayuda al reconocimiento. [...] Sólo *después* de sentir estas emociones internamente podemos reconocerlas de manera explícita”.

Resulta particularmente fácil reconocer expresiones faciales falsas, y, en consecuencia, marcadamente difícil imposter expresiones faciales sinceras, como bien saben los actores profesionales. Parece ser que las áreas del cerebro que controlan el movimiento voluntario de la cara son diferentes de las implicadas en la generación emocional de expresiones faciales, lo que explica la poca habilidad de la persona sin formación actoral a la hora de recrear los complejos movimientos musculares exigidos para formar una expresión facial que se adecúe al esquema expresivo de una emoción, a pesar de expresar dichas emociones contantemente a lo largo de su vida.

Pero, más allá de esta duplicidad de los sistemas expresivos, cabe especular que el sistema de neuronas espejo constituye un adecuado ‘detector de mentiras’ de las expresiones corporales y faciales de los otros, ya que, al contrastarlas con lo que el individuo conoce mediante su simulación corporalizada, erigen determinadas sensaciones evaluativas respecto a su sinceridad intencional. Si bien estudiado en el cambio de las expresiones emocionales, creo que esta característica del sistema de neuronas espejo se puede extrapolar a otros ámbitos, como el reconocimiento de la actividad biomecánica y somática, así como la sinceridad intencional de las acciones emprendidas (y no solo las emociones expresadas). Un fenómeno interesante de cara al estudio de la recepción fílmica, ya que permite comprender los mecanismos por los que el espectador considera creíbles las actuaciones de los personajes, desde el punto de vista de su actividad corporal.

También cabe apuntar que, como ocurre con la imitación motora, la imitación afectiva tampoco tiene por qué suponer una activación de las áreas motoras de orden superior durante la visualización de expresiones faciales, y el consecuente movimiento de los músculos faciales. En esos casos, el observador se siente un poco como si hubiera hecho una expresión facial similar a la observada, sin llegar a hacerla nunca, pudiendo así controlar la expresión de las emociones propias y contagiadas (especialmente estas últimas, dada su menor intensidad). Como apunta Keyzers (2011, pág. 115): “La simulación *encubierta* de alto orden es lo que proporciona acceso a las emociones de los demás. La mímica facial manifiesta, por otro lado, no es nada más ni menos que una herramienta *instrumental* en los intercambios sociales.” De modo que, por la

actividad de las neuronas espejo situadas, tanto la observación de las acciones corporales y expresiones faciales pueden conducir a una imitación motora manifiesta, pero no tienen por qué. A pesar de esta similitud, la imitación motora es más frecuente para las expresiones faciales relacionadas con estados afectivos que para las reacciones corporales surgidas de la observación de acciones, una situación explicable desde un punto de vista operativo: controlar la reacción corporal a una acción es más importante que controlar la reacción facial ante una emoción (basta imaginar las consecuencias de replicar las acciones de todos los que nos rodean).

Por último, aunque resulte obvio, cabe recordar que en todos los casos de empatía, sea motora, somatosensorial o afectiva, la sensación resultante es menos intensa que cuando esos mismos fenómenos son vividos en primera persona¹⁵⁵. Solo un sector limitado de la corteza somatosensorial secundaria es compartido tanto cuando la acción es realizada como observada, por lo que la imitación implica una actividad neuronal significativamente menor. En la mayoría de las ocasiones la activación es tan baja que la simulación pasa desapercibida para el observador, quedando en un sustrato soterrado de su conciencia, sin hacerse explícita. Pero, al menos según los teóricos de la simulación, este mecanismo sigue trabajando ‘en la sombra’, permitiéndonos el acceso a la mente y experiencia ajena como algo directo, inmediado. Es este mecanismo el que explica que, “en el plano fenomenológico, cuando veo la acción o el gesto del otro, veo (*percibo directamente*) la acción o el gesto como

¹⁵⁵ Según Gallagher y Zahavi (2013, pág. 266), “el hecho de que mi acceso experiencial a la mente de los otros difiera de mi acceso experiencial a mi propia mente no es una imperfección o una deficiencia. Al contrario, es una diferencia que es constitutiva. Es precisamente debido a esta diferencia, precisamente debido a esta asimetría, por lo que podemos afirmar que las mentes que experimentamos son otras mentes. Como Husserl señala, si yo tuviera el mismo acceso a la conciencia del otro como el que tengo de la mía, el otro dejaría de ser otro y devendría parte de mí [...]. En otras palabras, para llegar a una comprensión intersubjetiva, debemos rechazar las dos afirmaciones: que todo sobre el otro es invisible, y que todo es visible. De hecho, una forma más precisa de captar lo que está en juego sería diciendo que experimentamos expresiones corporales y de comportamiento como expresivas de una vida experiencial que va más allá de la expresión. Así, la donación del otro es de un tipo muy peculiar. La alteridad del otro se *manifiesta* precisamente en su elusividad e inaccesibilidad. Como observó Lévinas, la ausencia del otro es exactamente su presencia *como otro*”.

significativo” (Gallagher & Zahavi, 2013, pág. 266)¹⁵⁶. Veo la alegría o el miedo en la cara del otro, veo la intención en su gesto, el cansancio en su cuerpo, el dolor en su reacción.

5.2.2.2.4. Empatía corporalizada, empatía cinestésica y experiencia estética

Del mismo modo que las áreas premotoras reflejan las acciones de otras personas, permitiéndonos percibir los objetivos y las motivaciones de otros individuos, la ínsula refleja el estado afectivo de las personas que nos rodean, permitiéndonos compartir sus emociones, y la corteza somatosensorial refleja sus estados somáticas, permitiéndonos compartir sus sensaciones. En la vida, estos componentes a menudo interactúan y contribuyen a la hora de ofrecer una sensación intuitiva integral de la vida interior de las personas que nos rodean, que incluyen tanto sus objetivos y emociones. “Por lo tanto, la empatía”, apunta Keyzers (2011, págs. 109-110), “debe ser vista como un mosaico de subcomponentes que construyen juntos la imagen final de lo que sucede en el interior de otras personas”. Entonces, antes que ‘empatía emocional’, término extendido en la literatura psicológica, conviene utilizar el término ‘empatía corporal’ para hacer referencia a esta relación primordial, intercorporal, entre individuos. Una ‘empatía corporal’ que incluye fenómenos motores, somatosensuales y afectivos (o fenómenos somato-motores y viscero-motores), y que por lo tanto se distingue radicalmente de la ‘empatía cognitiva’.

¹⁵⁶ Continúan Gallagher y Zahavi (2013, pág. 266) del siguiente modo: “No es casual que usemos términos psicológicos para describir el comportamiento; de hecho, nos sería difícil describirlo en términos de simples movimientos. Los estados emocionales y afectivos no son simplemente cualidades de la experiencia subjetiva; más bien, se dan en fenómenos expresivos, es decir, son expresados en acciones y gestos corporales, y de este modo se tornan visibles para los otros. Hay algo muy problemático al nivel fenomenológico de la descripción sobre la afirmación de que la comprensión intersubjetiva es un proceso de múltiples etapas la primera de las cuales es la percepción de un comportamiento sin sentido y la última una atribución de sentido psicológico de base intelectual. En la mayoría de casos, es muy difícil (y artificial) dividir perfectamente un fenómeno entre un aspecto psicológico y un aspecto de comportamiento —piénsese solamente en una sonrisa, un apretón de manos, un abrazo, un agradable paseo—. En el encuentro cara a cara, no nos enfrentamos ni con un mero cuerpo ni con una psique escondida, sino con un todo unificado.”

En este sentido, frente a la ‘teoría de la mente’ (ToM), sobre la que se basa la empatía cognitiva, Vittorio Gallese y Hannah Wojciehowski (2011, pág. 9) proponen el concepto de ‘sentimiento del cuerpo’ (FoB), que definen como

el resultado de un mecanismo funcional básico instanciado por nuestro sistema cerebro-cuerpo, la simulación corporalizada, que permite un acceso más directo y menos mediado cognitivamente al mundo de los demás. La simulación corporalizada media la capacidad de compartir el significado de las acciones, intenciones motoras básicas, sentimientos y emociones con los demás, fundamentando nuestra identificación con y conectividad hacia los demás. Según esta hipótesis, la intersubjetividad debe considerarse ante todo como intercorporeidad. Por lo tanto, FoB se concibe como un ingrediente fundamental de nuestra relación con los relatos de ficción.

Junto al historiador del arte David Freedberg, Gallese plantea la necesidad de “desafiar la primacía de la cognición en las respuestas al arte”, proponiendo en contraposición que “un elemento crucial de la respuesta estética consiste en la activación de mecanismos corporalizados que abarcan la simulación de acciones, emociones y sensaciones corporales” (Freedberg & Gallese, 2007, pág. 197). En este sentido, consideran que “[e]l descubrimiento de las neuronas espejo ilumina las bases neurales de la sensación frecuente, pero hasta ahora no explicada, de reacción física a menudo en aparente imitación de las acciones representadas en una obra de arte o sugeridas por los movimientos implícitos involucrados en su realización” (pág. 199). Se interesan, como se observa, por “la relación entre los sentimientos empáticos corporalizados en el observador y la cualidad del trabajo en términos de los rastros visibles de los gestos creativos del artista, como el modelado vigoroso en arcilla o pintura, pinceladas rápidas y signos del movimiento de la mano más generales” (pág. 199). Pero sobre todo por “la relación entre los sentimientos empáticos corporalizados en el observador y el contenido representativo de las obras en términos de las acciones, intenciones, objetos, emociones y sensaciones representados en una pintura o una escultura dada” (pág. 199), preocupación extensible al universo de las narraciones fílmicas.

Una relación corporal que las condiciones habituales de visionado fílmico ayudan a intensificar. Junto al teórico del cine Michele Guerra, Gallese se interesa por las posibilidades estéticas del cine desde el punto de vista de la simulación corporalizada. Según los autores, “en las experiencias estéticas estamos temporalmente liberados de nuestras ocupaciones vitales reales y tenemos la oportunidad de liberar nuevas energías para hacer frente a una dimensión paradójicamente más viva que la realidad” (Gallese & Guerra, 2012, pág. 196). Describen esta actitud estética como ‘simulación corporalizada liberada’, apuntando que precisamente esta liberación puede llevar a una intensificación de la simulación, si las condiciones son las adecuadas.

En el caso del cine, la ausencia de iluminación en las salas, la inmersión en la narración en desarrollo, y el estado de inacción corporal, reducen la actividad corporal propia del espectador, quedando su interacción con el mundo mediada casi exclusivamente por los eventos, acciones y expresiones percibidos en la pantalla¹⁵⁷. Condiciones que nos llevan, como espectadores, a “poner completamente nuestros recursos para la simulación corporalizada al servicio de nuestra relación inmersiva con los personajes” (Gallese & Guerra, 2012, pág. 196).

A la luz de estos avances en el campo de la psicología y la neurología, podemos entender mejor un concepto cada vez más extendido en el campo de los estudios de la danza: la ‘empatía cinestésica’. Si en el apartado anterior hablábamos de ‘empatía corporal’, podemos ahora entender la ‘empatía cinestésica’ como el proceso de simulación o resonancia corporal de las acciones, las sensaciones somáticas y los estados afectivos observados en otras personas relacionadas con el movimiento corporal, tanto su ejecución concreta como su preparación y consecuencias. La empatía cinestésica, por lo tanto,

¹⁵⁷ En este sentido, en otro texto, Brinckman (2014, pág. 176) apunta que: “El oscuro auditorio, los asientos confortables, los ojos y las orejas dirigidas a un rectángulo luminoso donde un drama magnificado se materializa, todo esto contribuye a hacer que el público sea especialmente receptivo, abierto a la experiencia, y sensible a las emociones. Por otra parte, el hecho de que una película (como una fotografía) presente algo que ya ha tenido lugar y ya no forma parte de nuestro mundo nos libera de toda responsabilidad de intervenir. Por lo tanto los requisitos para el desarrollo de la empatía son más favorables en el cine que en la realidad.”

implica principalmente un proceso de imitación motora por parte del observador de las acciones físicas observadas, que producen determinadas sensaciones en función de las cualidades de dichos movimientos. Pero también incluye la imitación somática de las sensaciones originadas por los contactos que dichos movimientos conllevan, y la imitación afectiva de estados corporales y emocionales asociados a la ejecución de dichos movimientos.

Respecto a la dimensión somatosensorial, muchas acciones tienen como consecuencia el contacto con otros cuerpos. En este sentido, el concepto de empatía cinestésica engloba todas aquellas sensaciones somáticas originadas de dicho contacto, generalmente de naturaleza dolorosa, como son las caídas, los golpes, los cortes o los punzamientos. Del mismo modo, la empatía cinestésica incluye todos aquellos estados afectivos asociados con el esfuerzo y el control de los movimientos *per se*, así como la anticipación de sus consecuencias. En este sentido, el esfuerzo físico exigido por una acción, o el cansancio corporal sentido tras realizarla, son dos estados afectivos palpables en la expresión corporal y facial de los sujetos observables, y por lo tanto susceptibles de ser aprehendidos experiencialmente por el espectador. Del mismo modo lo son el miedo y la confianza (la ausencia de miedo, más bien) ante las consecuencias de un movimiento (un salto peligroso, por ejemplo) o una situación corporal concreta (mantener el equilibrio sobre una cuerda floja).

Cabe señalar que, como se ha visto anteriormente, los trabajos de Lipps postularon que la empatía consistía en un proceso de ‘mimesis interior’, donde el sujeto internaliza los movimientos de un objeto o sujeto observado. En este sentido, la empatía, o al menos la *Einfühlung* de Lipps, “era de hecho un territorio performativo, donde la contemplación de un objeto externo lleva al espectador a recrear un movimiento interno evocado por sus formas” (Reynolds, 2013, pág. 212). La empatía de Lipps, por lo tanto, era implícitamente cinestésica, basada en la percepción de objetos visuales en términos de las dinámicas de su movimiento. Es precisamente con estas dinámicas vinculadas al movimiento corporal, de forma general, con las que lidia la empatía cinestésica.

Para Sheets-Jonhstone, la investigación en neuronas espejo es importante, dado que revela los mecanismos neurológicos que fundamentan la empatía cinestésica, permitiendo ahondar en los elementos que intervienen y las condiciones que determinan la experiencia. Para la autora, el espejeo o la imitación motora “depende de, está supeditado a, nuestras capacidades humanas cinestésicamente experimentadas y posibilidades de movimiento propias” (2012, pág. 391), señalando más adelante que las neuronas espejo “se desarrollan sobre la base de nuestra vida táctil-cinestésica/afectiva; tienen sus raíces en realidades táctiles-cinestésicas/afectiva” (2012, pág. 393), siendo básicamente la imitación, por lo tanto, “el reflejo de otro cuerpo en movimiento sobre la base de los movimientos reales y posibles del propio cuerpo móvil” (2012, pág. 389).

Esto resulta importante de cara a entender nuestra relación como espectadores con un baile, y otra secuencia de movimientos ejecutada por un agente, dado que en estos casos nuestras reacciones físicas y emocionales “se fundamentan en el movimiento, no sólo en nuestra propia capacidad natural para movernos, sino en nuestra disposición natural *a ser movidos a movernos*, y en nuestra capacidad de experimentantar otros seres animados *siendo movidos a moverse*” (2012, pág. 394). En cualquier caso, Sheets-Jonhstone defiende la necesidad de trascender lo que han sido básicamente consideraciones ontogenéticas para abordar cuestiones fenomenológicas, recurriendo para ello a sus trabajos previos centrados en el estudio fenomenológico del movimiento y la danza. Al fin y al cabo, en nuestra vida cotidiana o ante objetos artísticos “no *sentimos* el disparo de nuestras neuronas espejo. *Sentimos la dinámica de nuestros cuerpos táctiles cinestésico/afectivos.*” (2012, pág. 393). Y es precisamente esta dinámica sensible y sentida sobre la que se discutirá en los próximos apartados, así como las condiciones audiovisuales implicadas en su activación.

5.2.3. Empatía cinestésica y puesta en escena: la mediación fílmica en la representación del movimiento

Que el cine es capaz de producir experiencias empáticas corporales lo demuestra un hecho simple: la mayoría de las investigaciones centradas en la activación de neuronas espejo se han realizado presentando a los participantes en experimentos de resonancia magnética (fMRI) imágenes audiovisuales de acciones y expresiones previamente grabadas (Gallese & Guerra, 2012, págs. 207, nota 10). De modo que se trata de un medio apropiado para ‘la *atraccionalidad* del movimiento expresivo’, en palabras de Eisenstein, estableciéndose habitualmente entre los cuerpos de los actores/personajes y el espectador un ‘intercambio gestual’ (Brannigan, 2011, pág. 14) que marcará la experiencia fílmica.

Cabe apuntar que, como intuía el teórico ruso, los pocos experimentos que específicamente han abordado la cuestión de la diferencia entre la observación de acciones reales y virtuales demuestran que la intensidad de la experiencia empática es mayor cuando el movimiento es contemplado en directo –por ejemplo en el teatro– que de forma mediada –como en una película– (Gallese, 2010, pág. 444). De modo que ambos casos activan las mismas zonas corticales y motoras en los participantes, pero las acciones presentadas en directo resultan más efectivas en cuanto a su poder expresivo que las representadas audiovisualmente. Al menos manteniendo *todo lo demás constante*. Y resulta importante enfatizar estas últimas palabras, porque los experimentos se realizan sobre la base de que entre los dos casos testados solo varía la naturaleza directa o mediada de la acción presentada, manteniéndose el resto de condiciones de visibilidad o factores perceptivos constantes. Es decir, a igual perspectiva del espectador ante el espectáculo, las imágenes mediadas son menos efectivas que las acciones en directo.

Pero el cine ofrece algo que otras artes escénicas no ofrece: la movilidad de la mirada del espectador. Mediante el montaje y el movimiento de la cámara, a diferencia del espectador teatral, el espectador cinematográfico puede observar la acción siempre desde la mejor perspectiva posible para su

aprehensión, puede seguir un movimiento manteniendo su visibilidad constante, y puede acceder a detalles normalmente inaccesibles. De modo que el medio ofrece recursos estilísticos susceptibles de potenciar la experiencia empática cinestésica, a pesar de los inconvenientes de su naturaleza mediada. Algo que Béla Balázs (2010, pág. 64) planteaba tiempo atrás, en sus primeros trabajos teóricos sobre el nuevo medio, al hablar sobre la persecución fílmica:

[... L]a gran experiencia de la velocidad se puede transmitir sólo en el cine. El movimiento en la realidad se ve sólo como un momento, una sección transversal de la moción. En el cine, sin embargo, acompañamos a un corredor y conducimos al lado del coche más rápido. El movimiento en el cine no es sólo un deporte o un hecho ‘natural’; puede ser la más alta expresión de un ritmo emocional o vital.

Interesado por el modo en que las pantallas –los medios audiovisuales– afectan y mutan la práctica y experiencia estética de la danza, Douglas Rosenberg (2012, pág. 1) plantea una interesante reflexión introductoria al fenómeno de lo que define como *screendance*, extensible al ámbito de las coreografías de acción:

La relación entre la práctica de la danza y las tecnologías de la representación es compleja e interdependiente. Cuando el movimiento migra a la pantalla, la danza en directo choca con su otro mediado, dando lugar a nuevos y cambiantes métodos de inscripción. Un complicado e intrincado dueto surge cuando el cuerpo en movimiento se inscribe dentro de los límites y los bordes del marco de la cámara: un compromiso colaborativo, híbrido. [... El resultado] no es tanto una actuación como una elaborada y deconstruida sesión de fotos, que se despliega temporalmente, fotograma a fotograma. Los colaboradores experimentan con la forma coreográfica, así como con la estructura formal del cine en sí mismo, alterando la posición de la cámara, la composición del plano y el espacio visual para encontrar los métodos más eficientes y estéticos de enmarcar el movimiento.

En este sentido, desde el punto de vista de la eficiencia estética, analizar la representación cinematográfica del movimiento corporal implica analizar la *claridad de su presentación*, ya que ésta condicionará la precisión e intensidad

de la experiencia motora, somática y afectiva producida en el espectador. Por claridad en la presentación de los movimientos se entiende su adecuada visibilidad y respetada coherencia. Existen perspectivas que hacen más visibles la acción que otras, y que, por lo tanto, permiten aprehender el esquema de un movimiento con mayor precisión que otras. Por ejemplo, si un personaje golpea a otro que se encuentra frente a él, mostrar la acción desde una posición lateral a ambos resultará una opción más efectiva estéticamente que mostrarla desde un punto del espacio a espaldas de alguno de ellos, ya que la espalda del personaje bloqueará la visibilidad de la acción, resultando ésta menos clara. Por otro lado, presentar una acción con claridad también implica respetar la coherencia de su desarrollo, una situación fácilmente quebrada en los casos en que la acción se presenta mediante varios planos montados. De modo que respetar el *raccord* de acción al realizar un corte asegura que la acción sea presentada con claridad.

Del mismo modo, siempre existe un rango de distancias adecuado para presentar la acción de la forma más efectiva, susceptible de centrar la atención en el movimiento concreto sin omitir porciones del cuerpo esenciales para su aprehensión. A lo que cabe añadir otros factores, como la iluminación o la estabilidad de la imagen.

La claridad de la acción resulta un factor importante, dado que a mayor claridad mayor implicación neuronal y motora del espectador con la acción. En el ejemplo anterior, en la toma a espaldas de los actores la acción observada producirá un efecto sobre el espectador, pero la experiencia cinestésica será más débil y difusa que al mostrar el golpe desde un plano más o menos lateral a los personajes. Un fenómeno explicable por el número de neuronas espejo disparadas en cada caso: con la primera opción la percepción de la acción disparará un abanico de neuronas espejo más extenso, desde las ampliamente congruentes a las estrictamente congruentes con el movimiento observado, dando lugar por lo tanto a una activación neuronal –y motora– más intensa y precisa que con la primera opción.

A través del cinematógrafo, el cineasta puede presentar los movimientos corporales de tal modo que el espectador los aprehenda efectivamente en

cada momento y, en consecuencia, asegurar una mayor empatía cinestésica por parte del espectador. Según Rosenberg (2012, pág. 2):

En este proceso, numerosos desvíos y detalles compiten por la atención del ojo. Pero en el centro está el cuerpo en movimiento: donde la cámara fija su mirada. Y allí la cámara permite un tipo de mirada engranada al cuerpo que es específico del dispositivo. La cámara funciona para el director como un microscopio para el patólogo, proporcionando una manera de ver que es tanto privilegiada como funcional, así como una oportunidad para aislar y realizar un seguimiento de las porciones de datos más pequeños, a menudo invisibles de forma aislada, pero presentados de forma poética en su fisicalidad mediatizada.

Pero el medio fílmico también puede transformar los movimientos corporales de los actores. Según Erin Brannigan (2011, pág. 15):

La tendencia de la danza hacia movilidad desenfrenada, hiperbólica y la estasis inexplicable, y la tendencia de la película a ordenar, restringir, enmarcar, y cortar, trabajan una sobre la otra [...] para producir ilimitadas variaciones y experimentos que ponen a prueba los límites de la producción cinematográfica.

Mediante el montaje, el cine puede alterar el *flujo dinámico del movimiento* desplegado por uno o varios personajes. En este sentido, el montaje no afecta tanto a la intensidad y precisión de la empatía cinestética como al “flujo espacialmente unificado y temporalmente continuo de fuerzas” (Sheets-Johnstone M. , 1979, pág. 103) que constituyen el movimiento. Queda en manos de los cineastas respetar el flujo dinámico del movimiento o alterarlo en su presentación, y del analista analizar la lógica que sigue la película a la hora de concatenar movimientos y, en consecuencia, actuar sobre dicho flujo dinámico. Porque al final la cámara, el montaje, se impone siempre sobre el movimiento corporal, como bien recuerda Rosenberg (2012, pág. 159):

En el espacio entre el ojo del coreógrafo y del cineasta, la relación sinérgica entre la danza y la imagen en movimiento se articula. Tal sinergia produce una obra para la pantalla que opera en un plano cinestésico, visceral, así como en una lógica narrativa, o abstracta. La cámara, sin

embargo, consume todo lo que entra en su marco: es omnívora. El cuerpo en movimiento o en acción contextualiza el trabajo, pero es la naturaleza implícitamente carnal, depredadora, de la cámara lo que da vida a la danza tal y como se presenta en la pantalla.

5.3. Movimientos empáticos y cine de acción hongkonés

5.3.1. Movimientos corporales: expresivos, variados, claros, íntegros

5.3.1.1. *Expresividad y variedad de los movimientos corporales*

El cine de acción hongkonés se caracteriza por la vehemente fisicidad de las acciones de sus personajes, en constante movimiento por el espacio. Los cineastas hongkoneses orquestan la acción alrededor de los movimientos corporales de sus protagonistas, siempre con el objetivo de crear una línea dinámica contagiosa para el espectador. Para ello, los actores no solo ejecutan acciones, sino que dotan a sus movimientos de un recorrido y una tensión que los torna notoriamente expresivos. Como señala Bordwell (2001, pág. 79),

en las secuencias de acción de Hong Kong los actores saltan, giran, y lucha con una explicitud enérgica que revela una dinámica de fuerzas trabajando en todo el cuerpo. Nadie simplemente cae. En *Hearty Response* [s/t, Norman Law Man, 1991], Joey Wong toca el suelo de lado mediante un revolcón vigoroso que da cuenta del frenesí y el ímpetu de la fuerza de lanzamiento. O el actor puede aterrizar de bruces, con los brazos y las piernas ampliamente abiertos, o sobre su cuello o columna vertebral, creando la imagen de una incómoda y dolorosa caída. Mediante la explotación de todas las extremidades de los actores, la película de acción de Hong Kong puede presentar las características específicas de cada acción con claridad esquemática.

Los héroes pelean dando volteretas y piruetas en el aire, son lanzados tras cada golpe a metros de distancia, saltan sobre y bajo sus contrincantes. Movimientos estilizados, intensificados, que el espectador aprehende con naturalidad, como se ha explicado en apartados anteriores. Según Bordwell (2000, pág. 244):

No necesitamos un entrenamiento especial para aprehender movimientos vigorosos, bien estructurados. Más exactamente, más que aprehenderlos nos aprehenden; respondemos cinestésicamente, como cuando golpeamos la punta del pie siguiendo la música o martilleamos el aire en un partido de baloncesto. Estas películas literalmente nos agarran; podemos observarnos tensándonos y relajándonos, sacudiéndonos y encogiéndonos. Excitándonos a través de movimientos altamente legibles y ritmos acortados [*staccato*], e intensificando dicha excitación a través de la composición y el montaje y el sonido, las películas parecen pedir a nuestros cuerpos que recuerden eventos elementales y universales como golpear, retorcer, saltar, rodar.

El afán por desarrollar combates ostentosos desde el punto de vista del movimiento corporal proviene directamente de la tradición teatral, donde la actuación presta especial atención a la combinación de técnicas de las artes maciales y despliegues acrobáticos. Según una máxima popularizada por el dramaturgo y teórico Qi Rushan, ‘todos los movimientos en el escenario son baile’. Rushan, según Bell Yung (1989, pág. 6), viene a decir que

los gestos teatrales se formalizan y estilizan según una tradición teatral que hace hincapié en la necesidad de comunicar un sentido de la belleza a través del diseño. Incluso los movimientos cotidianos como sentarse o caminar, y los gestos cotidianos como mirar o señalar, deben ser estilizados. En consecuencia, estos movimientos y los gestos no son solo vehículos para contar la historia, sino también medios de expresión artística por derecho propio. Es decir, son ‘baile’ en el sentido tradicional de la palabra.

Obsérvese este simple movimiento de uno de los protagonistas de *Hard Boiled*, durante la secuencia de acción final comentada en un apartado anterior¹⁵⁸. Tequila se encuentra en medio de una habitación, con un bebé en los brazos, mientras diferentes villanos tratan de abatirlo. Atento a los innumerables puntos de acceso al espacio, tras deshacerse de un villano se percata de la presencia de otro al fondo, fuera de campo (Fig. 5.3.1-1 - *Hard*

¹⁵⁸ Ver: “Hard Boiled (1992) - Corte 2mp4”, minutos 14:55 a 15:00.

Boiled). Y sin perder tiempo descarga su arma sobre él (Fig. 5.3.1-2 - Hard Boiled). El director podría haber solicitado a su actor que simplemente adelantase el brazo armado y disparase en la dirección adecuada, resultando una acción perfectamente visible y comprensible para el espectador, que además se mantendría orientado espacialmente gracias al eje de la acción establecido. Pero Woo persigue que sus movimientos sean expresivos, siguiendo la terminología de Eisenstein. Y para ello fuerza a que el actor realizar la acción acompañándola con todo su cuerpo, extendiendo completamente el brazo armado hacia adelante a la vez que arquea enérgicamente su espalda hacia atrás. Una sobreactuación con la que el director consigue “manifestar las cualidades expresivas inherentes en cada momento de la acción”, como apuntaba de forma generalizada Bordwell (2000, pág. 232) en su estudio sobre el cine de acción hongkonés.

La solución de Woo podría perfectamente ilustrar las prescripciones de Eisenstein sobre la necesidad de ‘vender’ al espectador el movimiento corporal del personaje, resultando un ejemplo perfectamente intercambiable con el descrito por el teórico soviético en su texto, donde la exclamación ‘pero hay dos’ era acompañada por un movimiento de retroceso con el cuerpo mientras se levantaba el codo, y una enérgica proyección hacia delante del torso y la mano con los dedos extendidos. En el caso de Tequila, el enérgico movimiento hacia atrás de su tronco, el amplio arqueado de su espalda y la firme extensión de su brazo armado no solo llevan al personaje a una posición contagiosamente tensa, sino que describen una dinámica corporal intensamente extensiva que acompaña los disparos posteriores, que en lugar de surgir fortuitamente del arma parecen ser el producto del propio movimiento corporal del personaje. Una acción corporal acentuada, en definitiva, donde, en palabras de Eisenstein y Tretyakov (1979, pág. 38), “la expresividad del movimiento, y con ella la entonación, no se crean por la exactitud de la representación, sino por la intensidad energética del gesto, que ayuda a desarrollar la orientación general”.



Fig. 5.3.1-1 - Hard Boiled



Fig. 5.3.1-2 - Hard Boiled

Woo no solo ‘vende’ al espectador los movimientos ofensivos de sus protagonistas, sino también las reacciones funestas de sus villanos, que se ven constantemente embestidos y proyectados por los certeros impactos de las balas que reciben. Por ejemplo, en un pasaje de la misma película, uno de los policías que intentan ayudar a los protagonistas en el interior del hospital se ve acorralado por enemigos. Acaba de deshacerse fortuitamente de uno de los

mafiosos, el cual, abatido, ha atravesado la ventana que les separaba, quedando colgado del marco. Inmediatamente aparece otro sicario tras él, asomando tras la ventana, al fondo del espacio y la composición. Policía y personajes se ven asaltados por la repentina y amenazadora aparición, con la que el personaje lidia urgentemente, disparándole en la cabeza a través de la ventana. La acción del policía surge de forma abrupta, repentina, lo que intensifica su contagiosa impetuosidad.

En ese momento, Woo podría haber presentado al villano cayendo al suelo como un peso muerto, lo que resultaría natural. O podría haber omitido dicha presentación, y dirigir la atención del espectador hacia el ataque del próximo enemigo, inminente. Pero se decanta por forzarle a realizar un movimiento enérgico, en un intento de complementar, en la experiencia del espectador, el vértigo de los acontecimientos narrativos con la intensidad de los movimientos corporales. De modo que el villano, al ser alcanzado, se ve propulsado hacia atrás, vehementemente. Nada más iniciar el movimiento de retroceso, Woo ofrece una imagen lateral de la víctima herida, que permite aprehender el movimiento en su totalidad, desde que inicia la caída hasta que sale de la pantalla por el extremo izquierdo del plano, tras esbozar un exaltado y preciso giro completo del cuerpo hacia atrás, enfatizado por la trayectoria de la sangre que despide la herida (Fig. 5.3.1-3 - *Hard Boiled*). El movimiento, si bien abrupto, resulta especialmente contagioso en su tensión, amplitud y prolongación, surgiendo –en la pantalla, en el cuerpo del espectador– como un súbito y dinámico impulso. Una forma vehemente de morir, presentada en un corto pero efectivo inserto con el cual el director persigue acrecentar la furia desplegada en la pantalla y sentida por el espectador, intensificando por la vía de la empatía la fogosidad del evento presentado.

Los dos ejemplos anteriores son característicos del cine de John Woo, un cine de tiros, pero dotado de gran vitalidad gracias al extendido movimiento de sus personajes. Solo algunos personajes secundarios disparan estáticamente, si bien la mayoría de sus muertes resultan enérgicamente dinámicas. En cambio, los personajes principales, héroes y villanos por igual, están dotados de una movilidad extrema, que les lleva a un estado de perpetuo desplazamiento. Mientras disparan o esquivan las balas enemigas, los personajes saltan por los

aires, se impulsan contra las paredes, se agachan, se tumban, se arrastran, corren de un lado a otro del espacio, se cuelgan y descuelgan de estructuras. Los momentos de *stasis* llegan únicamente como contrapunto a los pasajes de extrema *kinesis*, cuando los personajes intercambian algunas palabras o paralizan sus movimientos en un *impasse* marcial. Por lo demás, todo es movimiento continuo.



Fig. 5.3.1-3 - *Hard Boiled*

En este sentido, según Michael Bliss (2002, pág. 17), el autor demuestra que los “movimientos cotidianos comparten la naturaleza de otro reino más refinado: la danza. Woo sugiere que hay una gracia formal operando en el universo que es apreciable a través de eventos y movimientos que sólo parecen ser mundanos”. Personajes gráciles que, en su movimiento, hacen gráciles a los espectadores.

Pero Woo no respeta la línea dinámica elaborada por sus personajes, sino que la quiebra incesantemente. Sus personajes no paran de moverse de forma intensa, contagiosa, pero el director solo presenta porciones de dicho movimiento, fracturando con la puesta en escena lo que por otro lado sería una línea dinámica fluida y continua. Esto se debe, en primer lugar, a la necesidad de presentar secuencialmente las acciones de sus diferentes protagonistas, lo que le lleva a pasar constantemente de un personaje a otro, de un espacio a

otro, con el fin de mantener a todos los cuerpos de su historia en constante movimiento ante el espectador, en persistente acción. En segundo lugar, la línea dinámica de los movimientos se ve quebrada por la constante alternancia entre las acciones de los héroes y las reacciones de los villanos, imposibles de contener en un mismo plano, por el tipo de enfrentamiento armado que el director pone en escena. En cualquier caso, la fractura de la línea dinámica de los movimientos incesantes de cada uno de los personajes no destruye su poder expresivo, que el director respeta, sino solo la cualidad de la experiencia dinámica 'vendida' al espectador, que se ve abruptamente entrecortada.

No es casualidad que los dos sucintos ejemplos presentados antes muestren movimientos de similar cualidad dinámica. Woo recurre generalmente a lo largo de sus películas a este tipo de movimientos tensos, donde la energía es proyectada de forma abrupta, el cuerpo y la trayectoria de las acciones presentan una cualidad lineal más o menos rectilínea, y los movimientos resultan expansivos en su diseño corporal y patrón amplitudinal. Cualidades todas ellas que casan adecuadamente con las súbitas revelaciones y las intensas agresiones que pone en escena, desarrollándose sus escenas de acción como un caos de detonaciones y explosiones de magnitudes sobrehumanas. La quiebra de la línea dinámica de los personajes, en este sentido, subraya la cualidad explosiva de los eventos desplegados, fracturando la continuidad de los movimientos para presentarlos de forma persistentemente abrupta. De modo que su espectador se ve constantemente asaltado, narrativa y empáticamente, por un sinfín de estímulos repentinos, extensos y angulosos, que retumban en su propio cuerpo.

Por ejemplo, en la escena final de *The Killer*, el asesino interpretado por Chow Yun-fat y el policía encarnado por Danny Lee se enfrentan juntos, en una iglesia, a una horda de sicarios¹⁵⁹. La narración sigue las acciones de ambos

¹⁵⁹ Existe una gran confusión terminológica sobre los nombres de los personajes, que conviene aclarar. El asesino interpretado por Chow Yun-fat se llama originalmente Ah Jong, si bien en algunos doblajes y subtítulos es llamado John o Chow Yun-fat. El apodo original que su compañero le pone es 'Hau Tau', que al parecer se puede traducir, *grosso modo*, por 'Cabeza de Gamba'. En las versiones dobladas o subtituladas, el apodo se ha sustituido por 'Mickey Mouse' (o 'Butthead', en alguna versión extraña). Por su parte, el detective interpretado

protagonistas, alternando el foco narrativo en uno y el otro, sucesivamente, a medida que estos se abren paso a tiros por el edificio asediado. En un momento dado, Chow Yun-fat se encuentra parapetado tras un banco, desde donde ha abatido a varios sicarios. De repente un nuevo villano se abalanza sobre el protagonista y descarga su arma sobre el banco, cuyos listones de madera saltan por los aires, prácticamente sobre el protagonista. El héroe podría apartarse ligeramente y disparar sobre el atacante, pero Woo prefiere dotar su acción de un *plus* de corporalidad¹⁶⁰. De modo que lo hace reaccionar al súbito ataque impulsándose hacia atrás con vehemencia, disparando sobre el villano a la vez que se desliza por el suelo (Fig. 5.3.1-4 - The Killer).

El actor invierte en el movimiento gran energía, como demuestra la tensión de su cuerpo y expresión facial. Y, como en los ejemplos anteriores, la proyecta de forma abrupta, súbita, como una explosión física, similar a las detonaciones de sus armas, disparadas de forma coordinada con el movimiento. Desde el punto de vista de su cualidad lineal, el diseño corporal y el patrón espacial del movimiento resultan agudamente rectilíneos, cortantes. El cuerpo del actor se presenta casi rígido en su horizontalidad, desplazándose fogosamente hacia atrás en el espacio, esbozando una trayectoria recta en su avance. Y la horizontalidad del cuerpo se ve traicionada únicamente por los brazos del actor, que penetran el espacio ante él con diligencia y fuerza, dirigiéndose hacia el sicario. Movimientos ambos, el del cuerpo hacia atrás y el de los brazos armados hacia adelante, amplitudinalmente extensos, que proyectan la energía desplegada por el cuerpo del personaje más allá de sus confines, asaltando el espacio posterior y anterior a él, donde se encuentra el sicario apostado. Así, mientras el personaje se desplaza hacia atrás, el movimiento de sus brazos parece impulsar corporalmente los disparos de las pistolas que empuñan, viéndose estos acompañados impetuosamente por la energía proyectada por sus movimientos. Movimientos que, en su intensidad,

por Danny Lee se llama originalmente Li Ying, si bien Ah Jong le pone el apodo 'Ah B', algo así como bebé o niño. En las versiones dobladas y subtituladas, este apodo se ha sustituido por el de 'Dumbo' (o 'Numbnuts', en algunas versiones). Con el fin de evitar confusiones, de aquí en adelante se recurrirá a los nombres de los actores para identificar a los personajes implicados.

¹⁶⁰ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 06:19 a 06:26.

resultan contagiosos para el espectador, que se ve imbuido por su rigidez, explosividad y expansividad.



Fig. 5.3.1-4 - The Killer

Liquidado el villano, Woo pasa directamente al personaje interpretado por Danny Lee¹⁶¹. Lo presenta brevemente desembarazándose de un sicario, para situar al espectador, momento en que una nueva horda de villanos dispara sobre él. Tiroteado, el personaje salta vigorosamente hacia atrás, en un intento de eludir los disparos. Un salto emprendido de forma abrupta, temporalmente acelerado y espacialmente extenso, como la reacción del personaje forzada por los disparos enemigos. Nada más tocar el suelo se levanta nuevamente con las armas en ristre, mediante un nuevo movimiento enérgico. Pero es alcanzado por una de las balas, y cae al suelo. La caída –y un inserto de afán simbólico: una paloma blanca agitándose nerviosa sobre las velas, apagándolas– se presenta a cámara lenta, ofreciendo un breve descanso al espectador.

Pero no hay descanso para los héroes de Woo. Una serie de impactos a su alrededor anticipan la presencia de otro villano apostado en las alturas,

¹⁶¹ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 06:26 a 06:45.

forzando al detective a contraatacar. No lo hace desde el suelo, sino alzándose con fuerza hacia arriba, a la vez que estira el brazo en dirección al sicario, y el espectador (Fig. 5.3.1-5 - *The Killer*). La extensión del brazo armado se ve acompañada por todo el cuerpo, que se eleva vehementemente desde el suelo, adquiriendo progresivamente una verticalidad completa, culminada por la pistola. De modo que los precipitados eventos en la narración, es decir, la abrupta aparición del villano y la súbita reacción del personaje, se ven complementados e intensificados por el enérgico movimiento del personaje, con el que el espectador empatiza dinámicamente.



Fig. 5.3.1-5 - *The Killer*

Sean acciones o reacciones, ataques o defensas, los personajes de Woo constantemente ejecutan los movimientos con todo su cuerpo, implicando empáticamente al espectador en el desarrollo narrativo de los eventos. Pero no siempre lo hacen de forma abrupta. En ocasiones desarrollan sus movimientos proyectando la energía de forma sostenida, controlada. Se trata de las escenas en las que los personajes controlan la situación, dominan el espacio, mostrándose seguros de sus posibilidades, o indiferentes a las consecuencias.

Por ejemplo, en una de las escenas más famosas de *A Better Tomorrow*, el mafioso interpretado por Chow Yun-fat se adentra en un burdel para acribillar a un grupo de mafiosos del bando contrario, que se encuentran de

celebración en un salón privado¹⁶². La escena se pliega sobre sí misma. Comienza con el protagonista adentrándose lentamente por el pasillo del burdel, al encuentro del enemigo; termina con éste saliendo por el mismo pasillo, tras terminar el encargo. Comienza con el protagonista atravesando lentamente el pasillo acompañado de una prostituta, con la que coquetea jovialmente a cámara lenta; termina con éste saliendo lentamente del espacio, tras haber sido alcanzado en la rodilla por una bala enemiga, que le dejará lisiado en adelante. Comienza con el protagonista escondiendo dos pistolas en las macetas del pasillo, anticipando su necesidad; y termina con el personaje recurriendo a ellas *in extremis*, ante un imprevisto contraataque final. En cualquier caso, entre estos dos parsimoniosos extremos de la escena, el centro está ocupado por un despliegue de disparos y salpicaduras, que llenan el espacio de cuerpos y las paredes de sangre.

Durante todo el pasaje de acción, Chow Yun-fat mueve incesantemente los brazos a un lado y a otro, dirigiendo sus dos pistolas sobre los diferentes villanos a abatir (Fig. 5.3.1-6 - A Better Tomorrow). Pero su cuerpo se mantiene siempre rígido, erguido, en perfecta verticalidad, y sus desplazamientos por el espacio resultan cortos y lentos, sin atender en ningún momento contra la firmeza de su diseño corporal, a pesar de verse tiroteado por los otros mafiosos, que no dudan en contestar al ataque. La acción continúa en los pasillos, donde otros villanos vienen al rescate de sus acribillados compañeros. Pero el lento avanzar del personaje se mantiene. Continúa zarandeando los brazos con rapidez, formando sucesivas y cortantes cruces con su cuerpo, en una sucesión de movimientos expansivos, que extienden sus consecuencias más allá de su propio cuerpo, haciendo sensible su conquista del espacio circundante. Pero el resto de su cuerpo se mantiene perfectamente controlado, vertical, desplazándose con seguridad por el espacio. Un dominio del cuerpo, de sus posiciones y reacciones, con el que expresa sensiblemente el dominio de la situación que mantiene a nivel narrativo. Solo cuando es alcanzado por una última bala, ya inesperada, pierde este control de la situación, y su cuerpo se balancea hacia adelante, cayendo sobre una de las macetas del pasillo,

¹⁶² Ver: "A Better Tomorrow (1986) - Corte 1.mp4", minutos 00:45 a 01:34.

contagiando corporalmente al espectador su eventual inestabilidad en el juego de poderes desplegado por la historia.



Fig. 5.3.1-6 - *A Better Tomorrow*

Se trata de un pasaje de acción paradigmático, que el director repite en otras películas, en otras situaciones, con otros personajes, a los que empodera –y vulnera– de igual modo, mediante una certera gestión de sus movimientos expresivos por el espacio. Incluso en las escenas de acción más prolongadas, como las largas secuencias finales de *The Killer* o *Hard Boiled*, es habitual que Woo intercale breves pasajes donde los protagonistas, en exceso temerarios tras un episodio trágico, o brevemente confiados tras una victoria pírrica, desarrollan movimientos corporales similares al ejemplo de *A Better Tomorrow*, avanzando con paso firme y arma en mano al encuentro del enemigo. Todo ello instantes antes de que el encuentro, el choque contra las hordas contrarias, vuelva a instaurar el caos, y la narración, el escenario y los movimientos de los personajes vuelvan a explotar, en un sinfín de destellos.

Frente a las pirotécnicas películas de Woo, en el cine de Jackie Chan los personajes desarrollan movimientos expresivos con cualidades dinámicas significativamente diferentes, para el disfrute del espectador. Los protagonistas de Chan dedican buena parte del metraje a perseguir y ser perseguidos por una legión de amenazadores enemigos, a los que incansablemente se enfrentan

cuerpo a cuerpo. En este sentido, sus secuencias de acción combinan acelerados combates con incesantes persecuciones por el espacio, acciones ambas que determinan el tipo de movimientos de sus personajes.

Frente a los movimientos generalmente expansivos, afilados, abruptos, explosivos de los personajes de Woo, los protagonistas del cine de Chan se mueven como un torbellino, avanzando y girando constantemente por el espacio, de forma contagiosa. Obsérvese, por ejemplo, las siguientes escenas de acción, que pertenecen a la larga secuencia final de *Operation Condor*. El héroe, una suerte de Indiana Jones chino protagonizado por Chan, se ha adentrado en una antigua base militar nazi subterránea, escondida en las profundidades de un desierto inhóspito. Se trata de un espacio ideal para desarrollar la acción, trufado de sólidas vigas, apretadas barandillas, estructuras móviles y altos muros, por los que los personajes pueden correr, saltar, trepar y luchar.

En un momento dado Chan es perseguido por tres villanos, de los que huye como puede entre las plataformas de uno de los niveles superiores de la base¹⁶³. Asomado tras una barandilla golpea a uno de ellos, el más adelantado, y se impulsa hacia atrás, consiguiendo pasar su cuerpo entre las barras con gran precisión (Fig. 5.3.1-7 - Operation Condor). Cae ágilmente sobre una tubería posterior, para lo que se ve obligado a girar su cuerpo 90º, manteniendo el equilibrio con una pierna a cada lado del conducto. Sin descansar adelanta su pierna izquierda y gira otros 90º su cuerpo, quedando frente a la barandilla posterior, a la que se agarra. Usando su pierna izquierda de pivote, desplaza completamente su pierna derecha a lo largo de la barandilla, girando su cuerpo 180º, hasta quedar adherido a la misma barandilla, si bien ahora de espaldas a ésta. Haciendo fuerza con sus brazos coge impulso, eleva las piernas, y pasa nuevamente su cuerpo, con gran precisión, por la ranura que separa los dos barrotes horizontales de la barandilla en la que se apoya, aterrizando sobre la pasarela posterior, tras haber hecho girar 270º su cuerpo para realizar la acrobacia. Su cuerpo ha

¹⁶³ Ver: "Operation Condor (1991) - Corte 1.mp4", minutos 01:45 a 01:53.

quedado orientado hacia el fondo de la pasarela –la parte superior-derecha de la composición–, donde dirige la mirada, para percatarse de la amenazadora presencia de otro villano. Lo que le lleva girar nuevamente 180º, y salir corriendo de en dirección contraria, saliendo de la composición, de dicha porción del espacio, y de ese pasaje de acción.

A diferencia de Woo, Chan respeta la línea dinámica de los movimientos de sus personajes, presentándolos en esta ocasión mediante un único plano general, que permite observar la secuencia completa. Se trata de una secuencia de movimientos temerarios que el actor realiza sin pausas, a toda velocidad, con gran coordinación y envidiable dominio corporal. Gestos atléticos que se suceden con una fluidez, facilidad y energía contagiosas, invitando al espectador a su imitación motora. El personaje mantiene el eje vertical de su cuerpo erguido, denotando gran estabilidad, equilibrio. Pero hace girar su cuerpo sobre dicho eje sin cesar, avanzando por el espacio como un incesante tornado. Solo en la huida descrita el actor voltea su hace girar su cuerpo un total de 810º, es decir, realiza dos vueltas y media, siempre hacia su derecha. Y lo hace de forma fluida, integrando en todo momento los giros en su avance natural, e incluso posibilitando su avance por los giros.

Combina así un diseño corporal eminentemente vertical con un patrón lineal circular, radial, de proyección temporal sostenida. Sus movimientos ni surgen abruptamente ni se apagan tras un impulso inicial, sino que fluyen, integrándose unos en otros hasta conformar un todo sostenido y prolongado, altamente expresivo en su claridad. Su cuerpo se expande y contrae sucesivamente, como un acordeón, en función del espacio por el que debe avanzar, que debe atravesar. Pero, desde el punto de vista del patrón amplitudinal, se trata siempre de movimientos concentrados, donde la energía queda contenida en el espacio próximo al personaje, como una fuerza centrípeta que, en lugar de ser agresivamente expulsada sobre el entorno, se dedica a retroalimentar constantemente a su fuente, que no cesa de moverse, de rotar.

Tras la fugaz persecución anterior sigue un pasaje de combate prototípico en el cine de Chan. El protagonista llega corriendo a un nuevo

espacio, perseguido por sus enemigos¹⁶⁴. Ocupa el centro del espacio, el centro de la composición, el centro de atención. Aprovechando la inercia de la carrera, pivota sobre el pie izquierdo para girar hacia su izquierda, realizando un barrido con la pierna derecha contra uno de los villanos (Fig. 5.3.1-8 - Operation Condor).



Fig. 5.3.1-7 - Operation Condor

Continúa el giro hasta quedar con el cuerpo orientado hacia la izquierda del plano, donde se detiene súbitamente para detener una patada lanzada por otro villano, al que luego contesta extendiendo en esa dirección el cuerpo para golpearle con el brazo derecho. Aprovechando el movimiento de rebote, en sentido contrario a esa extensión, vuelve a girar el cuerpo hacia la izquierda, alzando una pierna izquierda para coger impulso, y extendiendo la derecha hacia adelante para golpear al otro villano, para acabar aterrizando de espaldas a la cámara, en perfecto equilibrio.

En total, en pocos segundos, el actor ha rotado su cuerpo 540°, es decir, una vuelta y media, combinando los sucesivos giros con fluidos ataques y bloqueos, integrados en el movimiento giratorio. Esta vez, además, realiza todos los giros hacia su izquierda, en sentido contrario al pasaje anterior, introduciendo una variación dentro del marco constante de sus movimientos

¹⁶⁴ Ver: "Operation Condor (1991) - Corte 1.mp4", minutos 01:53 a 02:16.

huracanados, lo que renueva la experiencia del espectador, manteniéndole expectante.



Fig. 5.3.1-8 - Operation Condor

Nada más posar sus piernas sobre el suelo, antes incluso de poder reaccionar, un tercer villano que se aproximaba al fondo a toda velocidad consigue propinarle una patada en el pecho. El director aprovecha el gesto para cortar en acción, pasando a un plano frontal al protagonista que sitúa al espectador a la altura del villano (Fig. 5.3.1-9 - Operation Condor), para, de este modo, hacerle copartícipe del golpe, que propulsa a Chan hacia atrás, haciéndole caer al suelo. La composición, además, enfatiza el movimiento en retroceso del personaje, al salir propulsado por el golpe, así como su expresión facial, que denota su momentáneo quebranto.



Fig. 5.3.1-9 - Operation Condor

Pero la patada no solo invita a la fractura del espacio fílmico, sino que además rompe abruptamente la fluidez y continuidad de los movimientos de Chan, haciendo cinestésicamente palpable su pérdida del control de la situación. La línea dinámica de los movimientos coreografiados es clásica de Chan: una serie de movimientos fluidos, tendentes al giro, y luego un movimiento abrupto –un golpe certero, una huida precipitada– que rompe dicha fluidez y que, de paso, motiva el cambio de plano, la variación de la coreografía marcial.

El espectador siente el golpe doblemente, no solo por empatizar cinestésicamente con el personaje golpeado y proyectado hacia atrás, sino por la quiebra del ritmo físico previo del personaje, al que se había adherido corporalmente, y que se ha visto cortado súbitamente para ambos, espectador y personaje. El golpe, este quebranto de la fluidez, sirve como un contrapunto a la secuencia de movimientos previos y futuros. Esto permite que se produzca un cambio en la línea dinámica ofrecida al espectador, de modo que cuando el personaje comience a rotar de nuevo, el espectador sienta el renovado impulso como una agradable variación, como un nuevo empujón cinestésico, un nuevo arranque, tras el brusco parón. Un salto de la *stasis* forzada a la *kinesis* deseada.

Kinesis que se desarrollará en sucesivos pasajes de acción, introduciendo el director en cada uno de ellos alguna variación que renueve y potencie la experiencia del espectador. Primero acorta los movimientos del personaje fijando sus pies al suelo y forzándole a girar sobre su tronco, desplegando una coreografía de movimientos más concentrados y acelerados, si bien igualmente sostenidos, fluidos y radiales. Más adelante los villanos conseguirán tumbarle, lo que obligará al personaje a realizar sucesivas volteretas hacia delante y hacia atrás desde el suelo, desarrollándose un pasaje de corporalidad contagiosamente contorsionada en el que se introduce una nueva variación en la ecuación: su pérdida ocasional de la verticalidad. Y así sucesivamente, hasta explotar todas las posibilidades que le ofrece la estructura de movimientos corporales sobre la que trabaja.

Cabe señalar que Chan coreografía la acción de forma que los constantes giros de su personaje resulten naturales, fluidos, eficaces. El personaje podría enfrentarse a sus enemigos mediante otras estrategias marciales, pero este afán rotatorio resulta verosímil, dada su efectividad. Se trata de un despliegue de habilidad que el espectador recibe como un contagioso espectáculo corporal, pero del que el personaje no se jacta, no hace ostentación, integrándolo en una secuencia de movimientos útiles, efectivos, a pesar de su patente efectismo. El personaje parece desarrollarlos de forma natural, funcional, sin demostrar generalmente su deseo de impresionar al espectador con ellos, lo que ciertamente motiva al director, pero no resulta palpable en la narración¹⁶⁵.

Además, con el fin de renovar la acción, Chan adereza estos pasajes paradigmáticos, donde carrera y combate se entrelazan, con otros donde el protagonista huye de sus perseguidores realizando impresionantes hazañas acrobáticas que, en su ejecución, ofrecen al espectador una experiencia renovada, fresca, entre torsión y torsión. En ocasiones realiza movimientos intensos pero concentrados, con los que avanza rápidamente reptando por suelo y paredes¹⁶⁶. Movimientos intensos, potentes, rígidos e impetuosos, con

¹⁶⁵ Aun así, hay ocasiones en que el personaje se excede en sus movimientos, resultando su afán giratorio casi patológico. Los casos son contados, porque generalmente en los pasajes de acción el héroe se encuentra rodeado de villanos, y las coreografías se han orquestado con tal precisión que el personaje parece no tener otra opción a su alcance que hacer rotar incesantemente su cuerpo para atacar y defenderse de los enemigos que le circundan. Pero a veces su vocación espectacular, ostentosa, se impone sobre la funcionalidad. Por ejemplo, en la misma película, algo antes del último pasaje descrito, el héroe corre por el nivel inferior de la base, perseguido por sus enemigos. En un momento dado se encuentra ante un obstáculo ineludible, un armazón de madera, que decide saltar velozmente. Dada la poca altura del obstáculo, y la condición atlética del personaje, Chan podría simplemente superar la estructura dando un respingo sobre él, para continuar la huida al otro lado. Pero decide apoyarse con la pierna izquierda sobre el armazón, coger impulso, elevarse por los aires realizando un innecesario giro de 180º, aterrizar con la pierna izquierda en la parte alta de la estructura, e impulsarse hacia adelante realizando un nuevo giro por los aires en su descenso. Todo ello para terminar tras el armazón, de frente a la cámara y a los villanos, que entrarán en plano por la izquierda, y sobre los que el héroe empujará la estructura que acaba de saltar, girando 540º en el trayecto, 360º más de los necesarios desde el punto de vista de la funcionalidad del movimiento, pero adecuados desde el punto de vista de su potencial expresivo. En cualquier caso, la habilidosa fluidez con que el actor desarrolla los movimientos enmascara, en parte, su obvia orientación espectacular.

¹⁶⁶ Ver: "Operation Condor (1991) - Corte 1.mp4", minutos 00:55 a 01:31.

los que avanza de forma decidida mediante cortos pero rápidos pasitos, palpablemente concentrados y eficaces en su amplitud. Y en otros casos ejecuta movimientos intensos pero extendidos, saltando y estirando a la vez el cuerpo para alcanzar alguna estructura y poder encaramarse a ella, aumentando la cualidad amplitudinal de la experiencia cinestésica promovida¹⁶⁷. En todos los casos el espectador, como si estuviera ante el acróbata en la cuerda floja mencionado por Adam Smith (1978, pág. 33), “instintivamente encoge y retuerce y balancea su propio cuerpo, a la manera que lo hace el [actor] y tal como cree que debería hacer si se encontrase en su lugar”.

En cuanto a las películas de Tsui Hark, éstas presentan movimientos más extensivos que los ofrecidos en el cine de Jackie Chan, si bien igualmente fluidos, respetando una línea dinámica continua y armónica. En ocasiones presenta movimientos lineales, donde el personaje avanza inexorable en dirección a los villanos, lanzando golpes directos y poderosos, rectilíneos y expansivos. Por ejemplo, en una escena corta al comienzo de *Once Upon a Time in China II*, Fei-hung, el héroe de la saga, se enfrenta a varios miembros de una secta marcial, que pretenden dañar y secuestrar a su tía lejana (y objeto romántico)¹⁶⁸.

El enfrentamiento se resuelve en una corta serie de golpes, y de planos; pero los movimientos emprendidos por el protagonista resultan paradigmáticos del cine de Tsui Hark, al menos en aquellos pasajes en los que la visibilidad e integridad del movimiento corporal de los personajes es respetado. Primero, un largo plano general, lateral a la acción, presenta a los dos bandos enfrentados. Fei-hung comienza desde una posición de absoluta estasis, enfatizada por su postura corporal erguida, firme, hierática, con una mano tras la espalda, y la otra sosteniendo un abanico. Del primer atacante se desembaraza con precisión, rompiendo bruscamente su estasis mediante dos movimientos explosivos en su proyección, directos en su diseño lineal y

¹⁶⁷ Ver: “Operation Condor (1991) - Corte 1.mp4”, minutos 02:16 a 02:25.

¹⁶⁸ Ver: “Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 1.mp4”, minutos 00:11 a 01:07.

concentrados en su amplitud. Primero, un sucinto pero poderoso movimiento de pierna, de corto recorrido pero amplias consecuencias, que propulsa la pierna del villano hacia atrás (Fig. 5.3.1-10 - *Once Upon a Time in China II*), empujando a alguno de sus compañeros. Y seguidamente, un toquecito con el abanico en la cabeza del adversario, con el que lo desequilibra definitivamente.



Fig. 5.3.1-10 - Once Upon a Time in China II

Tras el último golpe, Fei-hung recupera la posición hierática previa, que prácticamente no había quebrado. Inmediatamente, otro adversario ataca desde su izquierda, iniciando una patada. Fei-hung rompe nuevamente su breve estatismo con tres movimientos fugaces. Un giro de la cabeza, cambiando el foco de su mirada desde el anterior adversario a la pierna del nuevo. Y dos cortos golpes con la mano que contiene el abanico, uno sobre dicha pierna, bloqueando el golpe, y otro en su cabeza, desequilibrándolo. Movimientos todos aparentemente sencillos, escasamente tensionales, a pesar de la energía exigida en su realización. De amplitud concentrada, tanto en su diseño corporal como en su patrón espacial. Abruptos en su proyección temporal, surgiendo fugazmente del estatismo como una intensa liberación de energía. Y rectilíneos en su diseño y patrón lineal, rompiendo la perfecta verticalidad de la posición hierática del personaje mediante abruptas percusiones perpendiculares a dicha configuración corporal, que se ve cortada, cruzada, por unos instantes.

Hasta ese momento el personaje prácticamente no ha tenido que cambiar su posición corporal, por lo que termina el segundo enfrentamiento en

la posición estática previa. Desde dicha posición observa el avance de nuevos villanos frente a él, a la izquierda del plano. Del primero se libra alargando abruptamente su cuerpo para golpearle con el abanico, un movimiento explosivo en su proyección y directo en su diseño lineal, si bien ahora expansivo en su amplitud, empujándole hacia atrás con brusquedad. Vuelta momentánea al estatismo, y nuevo estallido, con cuatro movimientos explosivos en su proyección aunque concentrados en su amplitud, sacudiendo el brazo armado con el abanico de derecha a izquierda, para golpear alternativamente a dos villanos, que caen al suelo. Y vuelta a la estasis, otra vez armónicamente erguido, como un poste inamovible. Una perfecta verticalidad que mantiene durante todo el pasaje, y que solo quiebra durante unos instantes con los fugaces golpes que lanza, perpendiculares a su cuerpo.

Desde su hieratismo, detiene a un nuevo villano que avanza hacia él, y encadena dos nuevos movimientos explosivos, directos y expansivos, que se desarrollan como una única acción acelerada: una potente patada hacia delante con su pierna derecha, que mantenía elevada, derribando al villano; y, sin bajar dicha pierna, realizando un giro sobre su propio eje, otra potente patada, simétrica a la anterior, contra un villano que avanza hacia él por la espalda. El giro, que posibilita la concatenación de ambas patadas, es realizado por el director mediante un inserto en forma de plano medio del personaje terminando dicha torsión corporal, una vez derribado el último villano, para acabar nuevamente en una posición estática. Termina así este primer pasaje, donde la línea dinámica actúa sobre el espectador como un martillo, solicitando sucesivamente al espectador una abrupta movilización y liberación de energía, en forma de explosión.

Hasta ese momento, todos los movimientos han sido recogidos mediante un único plano general, que ofrece una visión privilegiada e íntegra de las acciones del personaje, así como de su habilidad (para mayor emoción artefactual). La siguiente serie de acciones se presentará en cambio mediante varios planos, si bien todos ellos presentan varios movimientos encadenados del personaje, y el montaje respeta la continuidad de la acción en todo momento. Tras el pasaje anterior, donde el héroe avanzaba –de derecha a izquierda del plano– hacia la comitiva de adversarios, este segundo pasaje

presenta a Fei-hung completamente rodeado por los villanos, a los que ha desperdigado por el espacio con sus golpes. De modo que el héroe altera su estrategia ofensiva, realizando ahora diversos saltos en los que extiende las piernas hacia adelante y atrás (Fig. 5.3.1-11 - Once Upon a Time in China II), para golpear sucesivamente a los villanos que le circundan.



Fig. 5.3.1-11 - Once Upon a Time in China II

El abrupto avance anterior se convierte, en este pasaje, en un constante subir y bajar del protagonista, que salta y se gacha sucesivamente, girando siempre sobre su propio eje a la vez que extiende sus piernas por el aire y el suelo, impactando a sus contrincantes. Rota incesantemente, como Chan hace en sus escenas. Pero sus golpes continúan resultando más extensivos que los de Jackie. En cualquier caso, la alternancia entre momentos de *stasis* y explosiones de intensa *kinesis* sigue en funcionamiento. La estasis no es alcanzada completamente, como ocurría con las posiciones hieráticas previas. Pero las enérgicas patadas aéreas siempre se ven puntuadas por los instantes en que el personaje vuelve a posarse en el suelo para coger nuevamente impulso. Una transición suave que desacelera por unas milésimas de segundo la acción, demarcando la frontera entre el movimiento previo, que cierra, y el próximo, que anticipa, y donde la dinámica corporal del personaje vuelve a estallar.

Los movimientos durante este pasaje, por otro lado, dejan la orientación rectilínea anterior para configurar un diseño y patrón lineal todavía rectilíneo en su dimensión vertical, con el cuerpo siempre enderezado y en constante

subida y bajada, pero ahora curvilíneo en la dimensión horizontal, con un cuerpo de contorno constantemente enmarañado, dados sus sucesivos giros, que exigen especial equilibrio. Demostrando además una gran flexibilidad, extiende sus extremidades al máximo, resultando sus movimientos corporalmente expansivos, y espacialmente centrífugos, empujan a los villanos hacia el fondo del espacio. Además, el personaje proyecta sus movimientos de forma sostenida y controlada, como un acordeón que se abre y cierra lentamente, escobando una tensa melodía. De modo que, frente al pasaje previo, que el espectador sentía cinestésicamente como un constante martilleo corporal, este pasaje le invita al movimiento incesante, sucesivamente acelerado y desacelerado, como si de un tornado se tratase.

Como apunte final de este apartado, cabe señalar que, dada la centralidad del movimiento expresivo en las estrategias estéticas de los directores hongkoneses, resulta normal que en ocasiones se valgan de recursos profílmicos para potenciarlos, amplificando sus efectos. No se trata tanto de acentuar los movimientos, de hacerlos expresivos, en el sentido esbozado por Eisenstein. Sino de aprovechar diferentes recursos para enfatizarlos, más allá de lo humanamente posible. De utilizar recursos profílmicos para extenderlos espacialmente, agrandándolos, trucándolos. De entre las estrategias empleadas, destaca una tradicional en la industria hongkonesa: el uso de cables (*wire work*) para colgar y mover a los actores por el espacio.

Se trata de un recurso de larga historia, que los cineastas chinos han empleado con descaro desde los primeros *wuxia pian*, consiguiendo así dotar visualmente a sus personajes de los poderes sobrehumanos con los que eran tradicionalmente caracterizados en la literatura. Colgado y movido por un sistema de cables, el actor podía saltar a metros de altura, brincar por las paredes de una ciudad y los árboles de un bosque, descender desde la cima de un macizo o un barco, y enfrentarse a sus enemigos en el aire, intercambiando interminables golpes sin tocar el suelo. La técnica emparenta películas tan distantes en el tiempo como *Burning of the Red Lotus Temple* (1928), *A Touch of Zen* (1971), *A Chinese Ghost Story* (1987) y *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (*Tigre y Dragón*, Ang Lee, 2000), y ha sido utilizada en películas de Hollywood influenciadas por el cine hongkonés, como *Kill Bill* (*Kill Bill*, Quentin Tarantino,

2003) y *Charlie's Angels: Full Throttle* (*Los ángeles de Charlie*, McG, 2003). Una táctica de “amplificación expresiva”, en palabras de Bordwell (2001, pág. 86), que, en sus versiones más exageradas, “traspasa las normas occidentales de medida y plausibilidad”.

En cualquier caso, a pesar de tratarse de un recurso paradigmático del cine de acción hongkonés, no todos los directores de los ochenta lo emplean, quedando especialmente inscrito dentro del cine de artes marciales de orientación más fantástica, con las películas dirigidas y producidas por Tsui Hark a la cabeza, como *Zu Warriors from the Magic Mountain* (*Zu, los guerreros de la montaña mágica*, 1983), *Peking Opera Blues* (1986), *Swordsman* (*Swordsman*, Tsui Hark, 1990) y sus secuelas (1992 y 1993) y, por supuesto, la saga *Once Upon a Time in China* (1991, 1992, 1993, 1993, 1994, 1997). Nunca aparece, en cambio, en el cine de Jackie Chan, donde el uso de cables para intensificar las coreografías resultaría contradictorio con el afán del director por la autenticidad de la acción.

Y en el caso de John Woo tan solo es empleado a la hora de lanzar por los aires a algunas de las víctimas de su incesante pirotecnia, como ocurre en una imagen de la batalla final de *A Better Tomorrow 2*, donde un villano, al recibir la descarga de la recortada portada por uno de los héroes (interpretado por Chow Yun-fat), sale disparado hacia atrás, abalanzándose sobre el espectador en su enérgico e hiperbólico recorrido (un uso similar al otorgado por Quentin Tarantino en su western de acción *Django Unchained* [*Django desencadenado*, 2012] cuando el personaje interpretado por Jamie Foxx vuelve a la mansión en busca de venganza). Por ello, a pesar de ser una técnica indudablemente asociada a esta cinematografía, no nos extenderemos en ella en este trabajo, insistiendo en otras formas de amplificación fílmica del movimiento expresivo. Pero cabe hacer una corta reflexión al respecto de su uso, para los casos en los que es usada.

Los directores hongkoneses, a lo largo del tiempo, especialmente durante los años sesenta y setenta, han desarrollado diferentes técnicas fílmicas para enmascarar los cables, como el movimiento incesante de cámara, que desvía la atención; el uso continuado de planos cerrados, que oculta los

cables; y el montaje constructivo, que permite articular una escena sin recurrir a planos generales de situación, donde el cableado resultaría visible. Pero aun así, en muchas ocasiones, el truco resulta palpable, patente. No solo porque los cables, a pesar del empeño en esconderlos, resultan visibles. Sino porque el espectador generalmente percibe el engaño desde el punto de vista de la empatía cinestésica. Esto se debe a que, por más que los actores se empeñen en disimularlo y atenuarlo, sus movimientos, al estar impulsados por cables, dejan de ser biomecánicamente verosímiles desde el punto de vista de la acción narrativa que pretenden representar.

Cuando los directores emplean los cables sin moderación, lo que en el cine hongkonés ocurre la mayoría de las veces, el espectador percibe cinestésicamente, y en ocasiones incluso visualmente, que el movimiento de los personajes no solo no es humanamente posible, algo esperado y buscado por los cineastas, sino biomecánicamente incorrecto, resultando patente la presencia de una fuerza externa que empuja y controla el movimiento del actor. Por ejemplo, en una película como *Once Upon a Time in China*, donde buena parte de la secuencia final transcurre en los aires, el espectador, por más que Tsui Hark consiga en muchas ocasiones enmascarar el truco, inevitablemente siente que los saltos sobrehumanos de los personajes no vienen producidos por su propio esfuerzo, sino por el impulso que les induce los cables. Del mismo modo, el espectador percibe que los cuidados aterrizajes sobre estructuras inestables no surgen del control preciso de su cuerpo en movimiento, sino de la acción de una fuerza externa que le posa sobre la estructura.

El actor en estos casos hace lo posible por dar coherencia a sus movimientos amplificados, en un intento de disimular la actuación de dicha fuerza externa. Pero, por más que lo intenta, el espectador percibe cinestésicamente que el movimiento del actor en el espacio profílmico no se corresponde biomecánicamente con el movimiento que se supone realiza su personaje en la diégesis. Incluso sin poder percibirlo visualmente, en muchas ocasiones el espectador siente físicamente que algo tira del cuerpo del actor, porque el esquema corporal de éste durante sus movimientos no casa con el que debería presentar en caso de realizar las mismas acciones sin ayudas

externas. En estos casos se podría argumentar que el cuerpo del espectador está funcionando como una suerte de ‘detector de mentiras’, que compara la experiencia cinestésica con la insinuada. El cuerpo del espectador nunca ha experimentado movimientos tan poderosos como los representados en la pantalla, pero sospecho que *sabe* lo que se siente al saltar, al impulsarse, al aterrizar y al chocar en el aire, y la información corporal que recibe de la película no se adecúa a una experiencia intensificada de ese orden.

Pero que el engaño resulte prácticamente imposible no significa que los movimientos representados carezcan de poder expresivo. A diferencia de las películas donde los movimientos sobrehumanos de los personajes se han elaborado mediante efectos digitales en postproducción, en el caso del cine de acción hongkonés realmente hay un actor colgado de los cables, moviéndose hiperbólicamente por el espacio. El movimiento corporal no se ha recreado digitalmente, empresa de muy difícil logro, como demuestra el progresivo afán de los efectos digitales por las tecnologías orientadas a la captura del movimiento (*motion capture*), en lugar de su replicación digital directa. Sino que se ha intensificado actuando sobre el cuerpo de los actores, los cuales realizan movimientos expresivos *mientras* son impulsados por los cables. Desde un punto de vista de la biomecánica humana, sus movimientos son realistas, dado que realmente los ejecutan. Pero nunca perfectamente verosímiles, tomando como referencia la acción que se supone ejecutan en cada momento los personajes que encarnan. Y aun así sospecho que este realismo biomecánico lleva a que, al ser representados, resulten contagiosos para el espectador, que inevitablemente los replica, de forma atenuada, en su sistema motor.

Así, por ejemplo, cuando uno de los mercenarios de *A Better Tomorrow 2* recibe un disparo y es propulsado hacia atrás por un sistema de cables, el espectador no siente que el personaje se ha visto empujado por el disparo, porque el movimiento corporal del personaje, a pesar de que pretende simularlo, no resulta biomecánicamente verosímil en este sentido. Pero el espectador sí que siente que el personaje es tirado hacia atrás con energía por una fuerza invisible, porque el movimiento corporal del actor resulta expresivo en este sentido. Del mismo modo, cuando en *Once Upon a Time in China* los

dos personajes se enfrentan sobre una inestable estructura de escaleras entretejidas, el espectador no siente sus saltos como impulsos hacia adelante, y sus caídas como aterrizajes de gran precisión, porque los movimientos de los actores, a pesar de intentar evitarlo, revelan la acción de los cables sobre sus cuerpos. Pero el espectador sí siente que el actor es tirado hacia arriba en cada salto, y sostenido en cada aterrizaje, resultando el recurso cinestésicamente efectivo en este sentido. En todos estos casos, la presencia de actores en lo profílmico resulta esencial para el éxito del efecto. El espectador puede que no se vea contagiado cinestésicamente del modo en que los eventos narrados pretenden. Pero por medio de la empatía cinestésica los movimientos presentados producen determinadas reacciones en su sistema motor, enriqueciendo y dinamizando la experiencia fílmica.

5.3.1.2. Claridad e integridad de los movimientos corporales

Como se ha podido observar, el cine de acción hongkonés se caracteriza por su intensa corporalidad. Los personajes, armados o desarmados, se enfrentan entre sí moviéndose incesantemente por el espacio, intercambiando golpes y disparos, ejecutando saltos y piruetas. Las escenas de acción siempre se caracterizan por presentar combates corporales, incluso en aquellos casos en los que, como en el cine de John Woo, los personajes van armados hasta los dientes, y se disparan desde la distancia. Como se ha indicado anteriormente, para que los movimientos corporales de los personajes/actores puedan resultar ‘expresivos’, siguiendo la terminología de Eisenstein, la puesta en escena debe, en primer lugar, presentarlos con claridad e integridad, de forma que el espectador pueda aprehenderlos apropiadamente, y verse contagiado cinestésicamente por ellos.

Los cineastas hongkoneses son conscientes de que los gestos claros, definidos, son los que mejor y mayor efecto producen en el cine. En consecuencia, privilegian el gesto durante el rodaje. La composición, el espacio fílmico, se articula con el objeto de dar la mayor visibilidad posible a los gestos de los personajes en movimiento. Los gestos se filman desde posiciones

idóneas, de modo que “en cualquier escena de combate, el movimiento de cada combatiente esculpe un camino limpio a través de la imagen, delineando una trayectoria bien definida” (Bordwell, 2000, pág. 220). Para conseguirlo, el director establece posiciones de cámara y ángulos más adecuados, de modo que cada plano persigue “la inmediata legibilidad y la máxima fuerza” (pág. 238).

El cine de acción hongkonés ha llegado a dominar este aspecto de la puesta en escena construyendo sus coreografías de acción plano a plano, prestando especial atención a la posición de la cámara en cada toma para, a partir de ello, elaborar una secuencia de movimientos coordinados entre los actores y la cámara, de resultado perfectamente visible para el espectador. Privilegian en este sentido el gesto, persiguiendo la máxima claridad de los movimientos concretos en cada composición, un objetivo que condiciona el proceso de rodaje. A pesar de la velocidad con la que se acomete la preproducción, el rodaje y la postproducción de los films hongkoneses, durante los ochenta y noventa los cineastas preparaban sus escenas de acción de forma detallada, dado que en gran medida era aquí donde radicaba el principal valor de la película de cara a su futura explotación. El espectador asiático –y, para el caso, el público occidental– espera escenas de acción cada vez más originales, espectaculares y atrevidas, y los directores trabajan duro para conseguir ofrecerles una acción espectacularmente desplegada y milimétricamente articulada, que les sorprenda sucesivamente con cada nuevo giro, y que les mueva progresivamente con cada nueva acción.

Un director de Hollywood típicamente rueda una escena primero desde una posición donde se puede aprehender el espacio y la acción completa (“*master shot*”), y luego desde otras posiciones más cercanas desde las que se cubren (“*coverage*”) los movimientos desde perspectivas más cercanas, enfatizando los detalles más relevantes que marcan el desarrollo de los eventos. En cambio, en Hong Kong se emplea habitualmente una técnica que David Bordwell (2000) denomina ‘rodaje segmentado’ (“*segment shooting*” o “*shooting from cut to cut*”). Se trata de una técnica que se impuso durante los años sesenta y setenta, periodo en el que el cine de artes marciales hongkonés adquirió notoriedad en el sudeste asiático e incluso occidente. Durante el

periodo, los coreógrafos de acción fueron ganando poder en el set de rodaje, llegando algunos a ocupar el puesto de director de las películas, primero *de facto*, al ocuparse del cometido más importante dentro de estas películas de género, luego de *iure*, al ser puestos al frente de los proyectos por las productoras. Por otro lado, el ritmo de producción se vio tan acelerado que las películas habitualmente no tenían un guion fijo, y mucho menos un guion técnico y storyboard donde se detallaban los diferentes planos con los que se pretendía recoger la acción. De modo que se hizo habitual que las escenas, especialmente las de acción, se resolviesen directamente en el set de rodaje, inmediatamente antes de empezar a rodarlas. Como apunta Bordwell (2000, pág. 129):

Lo que puede parecer una forma chapucera de proceder se convirtió en una eficiente rutina. Gastar horas puliendo un guion no ofrecía los beneficios tangibles de las horas gastadas practicando y rodando vigorosos combates.

Para ahorrar tiempo, teniendo en cuenta una idea general de la progresión de la acción, los directores practicaban los combates en pequeños segmentos. Cuando los actores habían llegado a un nivel satisfactorio de práctica, el director establecía la cámara en el punto más apropiado para grabar la escena. Los planos se rodaban secuencialmente, cambiando la posición de la cámara para cada trozo de acción. Una vez terminado el segmento, los actores y directores de acción practicarían el próximo segmento, y el director volvería a establecer la cámara en la posición más ventajosa para el nuevo segmento a filmar. Se hizo habitual prescindir de un plano master ("*master shot*"), dado que la escena nunca llegaba a interpretarse al completo, sino solo en fragmentos dispersos, luego integrados por el montaje. Como apunta el actor y artista marcial australiano Richard Norton, "no hay un plano máster de la pelea porque tras dos o tres técnicas no saben cuáles van a ser los siguientes movimientos" (Gentry, 1997, pág. 130). Esto dota a las escenas de acción de gran espontaneidad, frescura, a pesar de estructurar el movimiento con precisión.

Mediante el rodaje segmentado, el trabajo podía realizarse rápidamente, sin grandes labores durante la preproducción ni largos preámbulos durante la filmación. El actor solo debía aprenderse una combinación corta de movimientos a la vez, una situación idónea para intérpretes sin conocimientos previos en artes marciales, como Jimmy Wang, e incluso para los más experimentados. Y el director de acción podía crear directamente su coreografía teniendo en cuenta el espacio escénico concreto y las habilidades (y limitaciones) de cada actor en cuestión, en lugar de diseñarla al detalle previamente para después verse obligado a innumerables adaptaciones y contratiempos. Pero el proceso, sobre todo, ofrecía grandes resultados desde un punto de vista expresivo, al permitir una exacta coordinación entre la composición visual y la acción desplegada en su interior. Las acciones se coreografiaban *para* la cámara, con la mayor precisión y claridad posible, escogiendo en cada caso una composición que potenciara el efecto cinético de los movimientos que contendría. Un procedimiento donde, en palabras de Bordwell (2000, pág. 165), “el control de la legibilidad instantánea a instantánea es admirable”, dado que toda la coreografía se ha articulado con dicho propósito.

Dado su éxito, el rodaje segmentado se ha convertido en una práctica habitual en el cine de acción hongkonés, que fundamenta el trabajo de cinesastas como John Woo, Jackie Chan o Tsui Hark. El primero, por ejemplo, declaraba habitualmente que improvisa buena parte de sus escenas de acción en el set de rodaje. Así, en una entrevista concedida a Laurent Tirard (2003, pág. 161), señalaba que:

me baso mucho en el instinto; me gusta crear en el plato. Nunca preparo un plan de rodaje; nunca he hecho el *storyboard* de una escena. Bueno, lo hago hasta cierto punto, para tranquilizar a los estudios, pero, en realidad, no lo utilizo.

En esta línea, impresionado por el método de trabajo de Chan, con el que colaboró en varias ocasiones, Richard Norton aprecia que en sus escenas de acción “todo es totalmente espontáneo”, de modo que antes de cada segmento “Jackie llega y saca un colchón, se tumba durante una hora, y trata de idear la próxima secuencia de movimientos” (Gentry, 1997, pág. 129). Por su

parte, contrariado por el método de trabajo hongkonés, James Glickenhaus, que dirigió a Chan en *The Protector* (*El protector*, 1985), señala:

Desde el principio, le dije a Jackie que se trataba de mi película, que iba a dirigir las secuencias de artes marciales y que las íbamos a hacer de manera completamente diferente a como él las hacía. Ellos nunca tiran [planos] maestros. Ruedan secciones muy cortas. [...] Les dije que quería rodar las peleas en [planos] maestros y luego, si no funcionaban, volver atrás y cubrirlos. (Logan, 1995, pág. 70)

Indudablemente esta obstinación del director hollywoodiense por rodar mediante planos maestros, en lugar de adaptar el rodaje a la coreografía de acción, haría que su película con Chan fuera fracaso, despertando el rechazo del propio actor, el cual, tras un infructuoso remontaje de la cinta para los mercados asiáticos, acabaría por filmar una obra homóloga a su manera: *Police Story*. Película que, a diferencia de la de Glickenhaus, acabaría siendo aclamada incluso por la crítica occidental.

A medida que los directores devenían más exigentes, más perfeccionistas, el método dejó de resultar beneficioso económicamente¹⁶⁹. Pero los beneficios estéticos resultan incalculables, cuando el movimiento corporal expresivo marca las expectativas del espectador. Obsérvese, por ejemplo, la claridad e integridad con que son presentados los movimientos marciales de los actores en la siguiente serie de planos, pertenecientes a la secuencia de acción final de *Supercop*. El plano comienza con el cuerpo de Jackie Chan moviéndose hacia la izquierda de la composición, esquivando una patada lanzada por el villano (Fig. 5.3.1-12 - *Supercop*) en el plano anterior, y

¹⁶⁹ Nótese cómo Clyde Gentry, en un libro sobre el cine de Jackie Chan, describe el rodaje segmentado como un proceso más largo que el rodaje con planos maestros: “Los directores de Hollywood normalmente se adhieren a [planos] maestros para las secuencias de acción, conteniendo las dimensiones de la acción y revelando las debilidades en la coreografía. Dado que los directores de Hollywood dedican poco tiempo a secuencias de lucha, los [planos] maestros son fáciles de configurar, y las escenas de lucha se pueden filmar en tan sólo unas horas. Los directores hongkoneses rara vez utilizan planos maestros para las secuencias de combate, optando en cambio por el rodaje segmentado. Aunque se necesita más tiempo para completarlo, el rodaje segmentado permite al director filmar una serie de movimientos, diseñados sólo para ese plano, antes de mover la cámara para repetir el proceso con un conjunto diferente de los movimientos.” (Gentry, 1997, págs. 129-130)

que el director ha aprovechado para realizar un corte en acción. La posición de cámara resulta privilegiada para observar tanto la patada, frontal y central en la composición, como el desplazamiento de Chan, que aparece en primer plano.



Fig. 5.3.1-12 - Supercop

La composición resultante tras el desplazamiento de Chan será mantenida durante varios segundos, en los cuales los personajes ejecutarán una rápida y coordinada serie de movimientos, antes de que el cineasta decida pasar a otra posición de cámara. Como se verá, con el fin de hacer más visibles las acciones de Chan, que en la composición aparece dando ligeramente la espalda al espectador, la coreografía marcial se desarrolla de tal manera que, de forma natural, éste se ve obligado a girar su cuerpo sucesivamente hacia el espectador. Y por otro lado, dado que el leve contrapicado centra la mirada del espectador en el tronco y la cabeza de ambos personajes, el director concentra los sucesivos ataques y contraataques en dichas porciones corporales, incluidos aquellos realizados con las piernas, de otro modo ocultas en la parte inferior del encuadre.

Tras errar la patada, el villano inmediatamente gira su cuerpo e intenta golpear a Chan con el brazo izquierdo. Se trata de un movimiento que, desde el punto de vista de la biomecánica, resulta natural para el villano, que aprovecha la posición corporal en que había quedado tras la patada para dotar de ímpetu a su brazo izquierdo. Pero además, la elección de dicho brazo resulta especialmente efectiva desde un punto de vista expresivo, resultando su trayectoria completamente visible para el espectador, al cruzar el puño toda la

composición, pasando por delante de la cámara y de la cara del protagonista, que vuelve a esquivarlo echándose un poco hacia atrás y hacia su derecha, sobre el espectador (Fig. 5.3.1-13 - Supercop).

Por su parte, el movimiento elusivo de Chan también resulta natural desde un punto de vista biomecánico, aprovechando el inevitable repliegue – hacia su derecha– tras la acción anterior –donde su cuerpo se estiraba hacia su izquierda– para esquivar el golpe del villano. Pero además permite al director posicionarle, a pesar de su ligero escorzo, de forma más frontal al espectador – como ya se ha avanzado–, aumentando la visibilidad sobre su cuerpo y sus movimientos.



Fig. 5.3.1-13 - Supercop

Desde esa posición, Chan contraataca con su brazo izquierdo, realizando un giro corporal que le permite dotar de mayor ímpetu al golpe, a la vez que mantiene su cuerpo perfectamente visible. El villano bloquea con su brazo derecho, evitando ocultar su torso. Jackie vuelve a la carga con su brazo libre, el derecho, cercano al espectador, realizando un golpe perfectamente visible. El villano lo bloquea nuevamente con su brazo libre, el izquierdo, parando el golpe a una altura tal que su cuerpo continúa perfectamente visible para el espectador desde la posición de cámara dada. Posición perfecta para que el espectador observe el siguiente golpe, ahora realizado por el villano, que lanza una exitosa patada sobre el torso del protagonista. Éste gira ligeramente hacia el espectador a la hora de recibir el golpe (Fig. 5.3.1-14 - Supercop), aumentando su visibilidad, si bien el movimiento resulta nuevamente natural

desde un punto de vista biomecánico, como una reacción corporal al bloqueo previo, que ha forzado un retroceso del brazo derecho de Chan.



Fig. 5.3.1-14 - Supercop

El plano termina con el villano agarrando a Chan del cuello y empujándolo hacia atrás, momento que el director aprovecha para cambiar la cámara de posición. El plano es corto (75 fotogramas, poco más de 3 segundos), pero contiene 6 rápidos movimientos de los personajes, perfectamente coreografiados de forma que resultan totalmente legibles y biomecánicamente verosímiles. La coreografía se ha construido teniendo en cuenta la posición de la cámara, de modo que todo se ha orientado hacia ella, creándose una secuencia de movimientos realista y efectiva.

Un poco más adelante en la película, tras saltar a otros puntos de la acción, la narración vuelve a este enfrentamiento, presentando ahora en dos planos sucesivos una secuencia de acciones narrativa y corporalmente absorbentes. La composición del primer plano presenta a los personajes en la zona central, con la acción desarrollándose en el eje perpendicular a la pantalla. Chan se encuentra en primer término, dando la espalda al espectador, mientras que el villano se encuentra al fondo, de frente a la cámara, si bien buena parte de su cuerpo oculto tras el del protagonista. La situación de la cámara dificulta la visión de todos los movimientos que Chan realiza con sus extremidades derechas, de todos los movimientos que el villano realiza con sus extremidades izquierdas, y de todos los posibles impactos sobre ambos torsos.

El cineasta, consciente de ello, coreografía la acción de tal modo que estos obstáculos quedan atenuados, persiguiendo la máxima visibilidad posible.

El plano abre con el villano lanzando una patada con su pierna izquierda (Fig. 5.3.1-15 – Supercop). Podría golpear al héroe directamente, pero el movimiento quedaría oculto tras su cuerpo. De modo que la coreografía le lleva a realizar un movimiento semi-circular con la pierna, alzándola primero hacia la izquierda del encuadre, donde se hace visible, para acabar intentando golpear al héroe en su costado izquierdo, en el centro del encuadre, a la vista del espectador. Chan, en cualquier caso, bloquea el ataque con su brazo izquierdo, en un gesto perfectamente visible. Y contesta lanzando un puñetazo con su brazo derecho (), parcialmente oculto, pero revelado por la coreografía gracias a su trayectoria, también circular, que lleva a que el brazo cruce el encuadre de derecha a izquierda, ante el espectador.



Fig. 5.3.1-15 – Supercop

El villano consigue esquivar el golpe retirando ligeramente su cuerpo, motivando que su trayectoria resulte más pronunciada. Inmediatamente el villano lanza tres ataques directos contra el héroe, que consigue bloquearlos sucesivamente. Todos los ataques son ejecutados por el villano con sus extremidades derechas, y bloqueados por el héroe con sus extremidades izquierdas, privilegiadas por la composición. De este modo, a pesar de las potenciales oclusiones, la acción resulta perfectamente legible para el espectador, desarrollándose siempre en el centro de la composición, en la porción del espacio más visible.



Fig. 5.3.1-16 - Supercop

El plano termina cuando Chan inicia su contraataque, un puñetazo directo con el brazo derecho. El director aprovecha el *raccord* de acción para enmascarar el corte (Fig. 5.3.1-17 - Supercop), motivado, además, por la necesidad de visibilizar un golpe de otro modo oculto tras el cuerpo del héroe, en la composición previa. La nueva posición de la cámara, un plano medio de ambos personajes ligeramente escorados, muestra ahora a Chan de frente al espectador, y al villano de espaldas. Y permite observar una nueva serie de movimientos de ambos personajes, nuevamente coreografiados para su completa visibilidad por parte del espectador, ejecutándose todos en la parte central de la composición.

El encuadre, además, permite al director presentar de forma privilegiada la aparición de otro villano al fondo, surgiendo desde la parte inferior derecha de la composición, a espaldas del protagonista, al que patea. Una aparición abrupta pero impecablemente coreografiada, integrada en la secuencia de movimientos previos entre el héroe y el primer villano. Justo antes uno de los ataques de Chan ha obligado al primer villano a retroceder un poco, lo suficiente para salir por la izquierda de la composición, liberando el espacio frente al héroe. Instante en el que, de forma coordinada, aparece el segundo villano a espaldas de Chan, al que inmediatamente patea, propulsándole hacia adelante, precisamente a través del espacio recientemente liberado. Y su salida del plano motiva un nuevo corte en acción del director, que presenta a Chan cayendo al suelo.



Fig. 5.3.1-17 - *Supercop*

Como se puede observar en estos ejemplos de *Supercop*, cada uno de los tres planos descritos, al contener siempre una serie encadenada de ataques y contraataques, sin interrupciones ni desviaciones, respeta la presentación íntegra de dichos movimientos, que se desarrollan completamente ante el espectador. En cada caso, además, el cineasta coreografía la acción en función de la posición de la cámara, persiguiendo la máxima visibilidad de las acciones emprendidas por los personajes. Cada perspectiva posibilita unos movimientos y reprime otros, en función de su potencial visibilidad para el espectador. En este sentido, los sucesivos cambios de posición de la cámara no solo refrescan la imagen, introduciendo nuevas variaciones en la composición, que se ve sucesivamente alterada a lo largo de la secuencia. Sino que, además, cada cambio de posición promueve una variación en los movimientos de los personajes, que se adaptan a la nueva perspectiva visual. En palabras del coreógrafo Yuen Wah: “En las películas no puedes utilizar un solo estilo. Habitualmente lo que queda bien en pantalla depende del ángulo de cámara o la distancia de la cámara” (Bordwell, 2000, pág. 202). Mediante constantes cambios compositivos y coreográficos, el espectador se enfrenta a un espectáculo incesantemente renovado, y tenazmente expresivo.

Todos los planos anteriores muestran movimientos que se desarrollan durante el enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre el héroe y una serie de villanos. La proximidad física entre los actores y sus concisos movimientos quedan enfatizados por una cámara que los filma desde un plano medio, a una

distancia óptima para presentar la acción con claridad. Un plano más cercano emborronaría los movimientos, amputando partes de su ejecución. Y un plano más alejado mermaría su poder expresivo, al reducir su claridad. El director ha conseguido encontrar, en el plano medio, un compromiso entre el detalle y el conjunto, permitiendo al espectador aprehender los movimientos de forma a la vez precisa e íntegra, intensificando la posible relación de empatía cinestésica entre personajes y actores.

Pero el plano medio, si bien privilegiado, no es el único utilizado por el cineasta, que adapta su encuadre a los diferentes movimientos de los personajes. Ocasionalmente, como es habitual en el cine hongkonés, el cineasta emplea un primer plano para presentar una secuencia de movimientos. En estos casos la implicación empática del espectador se ve reducida, al disminuir la visibilidad de los movimientos, pero los directores hongkoneses compensan esta merma aumentando su implicación atencional, al expandir plásticamente los movimientos por la pantalla. De ello se hablará en una sección posterior, dado que estos planos ya no privilegian los ‘movimientos expresivos’ de los personajes.

Los planos generales, por su parte, sí posibilitan una implicación empática del espectador, siempre y cuando optimicen la visibilidad de los movimientos de los personajes. En este sentido, resultan idóneos para presentar movimientos de mayor recorrido espacial. En ellos la energía empleada por los actores para realizar los movimientos es mayor, resultando la tensión corporal más palpable a la distancia. Y las trayectorias espaciales son más extensas, siendo solo aprehensibles desde una posición más alejada respecto a la acción.

Obsérvese, por ejemplo, estos planos de uno de las escenas centrales de *Police Story*, donde Chan se enfrenta en la calle a una serie de villanos que le han tendido una emboscada mediante la colisión de dos coches¹⁷⁰. El enfrentamiento tiene lugar alrededor de los vehículos, con Chan

¹⁷⁰ Ver: “Police Story (1985) - Corte 1.mp4”, minutos 00:45 a 00:52 y 01:25 a 01:33.

defendiéndose a duras penas de la horda de enemigos, que le atacan y persiguen sin descanso por el espacio. En un momento dado, el héroe lucha contra uno de ellos sobre el techo de uno de los vehículos. Tras intercambiar varios golpes, presentados mediante un plano medio similar a los anteriores, el personaje salta y emplea sus dos piernas para propulsar al villano hacia atrás, haciéndole caer sobre el otro coche, mientras él impacta sobre el techo del vehículo en el que se encuentran encaramados.

El director corta el plano a mitad de la acción, en el momento en que Jackie se encuentra en el aire esbozando los prolegómenos del golpe. El cambio de plano, que respeta la continuidad de la acción, y se aprovecha para enmascarar el trabajo de montaje, permite al director pasar a un encuadre más amplio del espacio, desde el que la acción y sus consecuencias se pueden observar de una vez, de forma completa y continua. Así, ya en el plano general, el héroe empuja con sus dos piernas al villano (Fig. 5.3.1-18 - Police Story), lanzándolo por los aires contra el coche a la izquierda del encuadre (Fig. 5.3.1-19 - Police Story). El plano general, ligeramente frontal al villano, permite al espectador ver con claridad el golpe que Chan ejecuta sobre él, su vuelo completo por los aires, y su espectacular caída contra la luna del vehículo contrario, respetando además la integridad de la acción, en ningún momento cortada.

El cineasta no solo respeta la integridad del movimiento y la caída, sino que además mantiene el plano unos segundos más, presentando la acción inmediatamente posterior: mientras un nuevo sicario se encarama sobre el coche, Jackie baja por la derecha de éste, al fondo del plano, para darse de bruces contra otro villano. Por su parte, el villano que ha salido propulsado cae en el interior del coche cuya ventana ha roto, mientras otro sicario más se aproxima a dicho vehículo y comienza a golpear las ventanas, intentando entrar en él, ya que sirve de refugio para la testigo que Jackie pretende proteger. Así, a pesar de la caída de ambos personajes sobre los coches, indudablemente dolorosas para los actores que los encarnan, la coreografía exige que ambos continúen la acción sin prestar atención a las secuelas del movimiento, que se reservan para el momento en que la toma termine. Esta continuidad produce una sensación inexorable de avance, con un espectador que no solo es invitado

a sentir el golpe de ambos personajes sobre los coches, sino el inmediato impulso de estos, al menos de Chan, por volver a la carga, sin descanso. (Sobre esta capacidad de los actores de dotar de un intenso ritmo a la acción contenida en el interior de cada plano se hablará más adelante, en otra sección).



Fig. 5.3.1-18 - Police Story



Fig. 5.3.1-19 - Police Story

Una estrategia a la que el director recurrirá en varios pasajes más de la escena, aprovechando la arquitectura del escenario donde se desarrolla la acción. En todos estos casos, el aumento de la distancia respecto a la acción reduce los detalles corporales accesibles al espectador, que encuentra mayores dificultades para aprehender con precisión los movimientos de cada una de las extremidades, o la expresión facial de los personajes. Pero la distancia permite

que el espectador visibilice de forma privilegiada el esquema y movimiento corporal completo de los actores, asegurando su implicación empática con éstos.

El cine de Chan, a pesar de su ritmo acelerado, presenta una cierta estabilidad en la imagen, como lo hicieran las películas de *kung fu* de los años setenta. La cámara, si bien sucesivamente desplazada, ciñe el espacio, lo constriñe, presentando una coreografía específicamente diseñada para resultar en cada caso perfectamente visible desde un punto de vista. Los planos se suceden con armonía y fluidez, situando en cada caso al espectador en el lugar óptimo para presenciar la siguiente porción de la acción. Este no es el caso de todo el cine hongkonés, ni mucho menos.

Las películas de John Woo recurren más al montaje, alternando planos de los movimientos de los protagonistas, arma en mano, y de las consecuencias de sus disparos, devastadoras. Pero los abruptos movimientos extensivos de sus personajes, dada su brevedad e intensidad, se presentan de forma íntegra, en un solo plano, o a través de varios planos montados en cuidada continuidad.

Obsérvese, por ejemplo, el siguiente pasaje de *The Killer*. La narración tiene puesto el foco sobre el detective interpretado por Danny Lee, que se refugia en la parte trasera de un andamio de la iglesia donde la acción se desarrolla, mientras los villanos disparan sin cesar desde la entrada del edificio (Fig. 5.3.1-20 - *The Killer*)¹⁷¹. El policía dispara con éxito sobre la mayoría de sicarios, pero uno de ellos, escondido tras un pilar, consigue descargar su recortada sobre la estructura tras la que se refugia. El impacto hace que Lee salte hacia atrás, en un intento de alejarse de los destrozos y la línea de tiro del sicario. Un salto abrupto y de gran recorrido, que la cámara sigue de forma íntegra, si bien lo muestra a lo largo de dos planos.

A pesar del corte, la narración presenta el movimiento en su totalidad, respetando el montaje la continuidad de su desarrollo. Un cambio de plano viene motivado, además, porque mejora la visibilidad sobre la esquina

¹⁷¹ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 08:16 a 08:26.

contraria del andamio, donde aparece un nuevo sicario que intenta disparar contra el policía. El salto de Jack no solo lo ha lanzado hacia atrás en el espacio diegético, sino también prácticamente fuera de campo en el espacio fílmico, quedando únicamente sus piernas a la vista, en primer plano. Pero la composición permite al espectador aun así acceder a la acción en desarrollo de forma íntegra, de modo que la reacción inmediata del policía al nuevo peligro, en forma de reincorporación desde el suelo, queda patente por la reentrada en campo de sus brazos y el arma que porta en ellos, con el cual acribilla al nuevo enemigo (Fig. 5.3.1-21 - *The Killer*). Y un nuevo cambio de plano permite observar de forma privilegiada cómo dispara sobre el villano, a la vez que ayuda al espectador a reorientarse espacialmente, en caso de necesidad. Situándonos además, mediante un montaje sobre el eje (*axial cut*), justo delante del policía, que termina descargando el cargador de su arma sobre el villano, y sobre el espectador.



Fig. 5.3.1-20 - *The Killer*

Se trata de un pasaje perfectamente coreografiado, donde la acción se organiza de tal modo que se conectan dos espacios y dos situaciones –el disparo fulminante del primer villano escondido tras el pilar, y el ataque del sicario que aparece tras el andamio– en una misma línea de acción del personaje, que actúa y reacciona de forma inmediata a las nuevas amenazas. Además, el movimiento del protagonista no solo se muestra de forma íntegra y

visible, sino persiguiendo el máximo impacto sobre el espectador, cuya atención es capturada por la salida y entrada en campo de su cuerpo en acción.



Fig. 5.3.1-21 - *The Killer*

Las películas de Tsui Hark, por otro lado, representan probablemente el polo opuesto a las de Chan, desde un punto de vista de la puesta en escena, a pesar de las convergencias innegables. Su cine se caracteriza por presentar una imagen desbocada, en constante cambio, siguiendo la tradición del *wuxia pian* de los años sesenta y setenta. La cámara, más que seguir a las acciones, parece perseguir a los personajes por un espacio contantemente quebrado. Y el montaje resulta vertiginoso, sucediéndose atropelladamente los planos en un intento de captar los huracanados movimientos de los protagonistas, que saltan, corren, se hunden y caracolean sin cesar, en muchos casos de forma sobrehumana. Sus películas, en definitiva, están marcadas por una gran fragmentación espacial de las escenas, motivada tanto por la necesidad de seguir los improbables movimientos de sus agitados protagonistas, como por la necesidad de enmascarar algunos de los trucajes que los posibilitan.

En cualquier caso, se puede apreciar en sus escenas de acción la misma claridad e integridad a la hora de presentar los movimientos corporales de los actores, cualidades enfatizadas y respetadas corte a corte. Además, si bien la tendencia a la fragmentación espacial es palpable, el director recurre

habitualmente a la presentación en un único plano de una secuencia de movimientos coordinados de los personajes, de forma similar a Chan. La alternancia entre las ‘escenas aéreas’ y las ‘escenas sobre firme’ en el combate final de *Once Upon a Time in China* es un ejemplo perfecto del casamiento entre ambas opciones estilísticas (ver apartado 4.3.3).

La película mencionada ofrece multitud de ejemplos interesantes. Por ejemplo, en una de las escenas menores, Fei-hung entra en una taberna para exigir a un grupo de matones que dejen de atemorizar a los vecinos de la ciudad¹⁷². En lugar de aceptar la reprimenda, los matones –como es de esperar– deciden atacar al héroe, en un intento de desembarazarse de él. El héroe –como también es de esperar– no se deja intimidar, y decide correr hacia ellos, saltar sobre una mesa y situarse en el centro del espacio, desde donde se enfrenta a la horda de matones empleando como arma un paraguas que portaba.

Hark presenta el salto mediante un plano general, que permite ver la proeza del personaje al completo. Tras el salto, que el héroe aprovecha para golpear al único villano aun adelantado, Fei-hung se gira hacia atrás y golpea al primer matón que, desde esa posición, intenta atacarle. El director aprovecha la acción para cortar en continuidad a un plano medio del héroe, que desde la derecha del encuadre termina de ejecutar la acción (Fig. 5.3.1-22 - *Once Upon a Time in China*). El movimiento, dirigido hacia el costado derecho –visible– del villano, resulta perfectamente aprehensible para el espectador desde esa posición de cámara. El golpe hace retroceder al sicario, que sale de la composición por la izquierda de la pantalla, siendo relevado inmediatamente por un nuevo compañero, que entra en escena desde esa misma posición. Fei-hung gira sobre sí mismo, dándole la espalda al villano para, desde esa posición, asestarle un golpe en el torso con la punta del paraguas (Fig. 5.3.1-23 - *Once Upon a Time in China*), igualmente visible para el espectador. El impacto propulsa hacia atrás al segundo villano, dejando espacio en el encuadre para un tercer compañero, que arremete nuevamente contra el héroe, que se defiende

¹⁷² Ver: “Once Upon a Time in China (1991) - Corte 2.mp4”, minutos 00:59 a 01:09.

desde la distancia con su paraguas (Fig. 5.3.1-24 - *Once Upon a Time in China*). Tras bloquear al tercer matón, Fei-hung mueve ágilmente el paraguas y contraataca con una estocada, aprovechando Tsui la acción para pasar a otro plano, donde la acción se presenta desde una posición de cámara completamente inversa.



Fig. 5.3.1-22 - Once Upon a Time in China



Fig. 5.3.1-23 - Once Upon a Time in China

El plano descrito es corto y común en el cine de Tsui Hark, nada excepcional. Pero que aun así demuestra el efectivo trabajo del cineasta y los actores implicados. Gracias a una loable coordinación, los tres villanos entran en la composición en el momento preciso en que deben interactuar con el protagonista, y salen de ella completamente tras ser golpeados, con el fin de no entorpecer la visibilidad del espectador, atento a la siguiente serie de

movimientos. Del mismo modo, gracias a una inteligente coreografía, todos los ataques y bloqueos se ejecutan en el centro de la composición y ante el espectador, sin obstáculos a su mirada. Todas las acciones son ejecutadas por Fei-hung con el brazo derecho, lo que permite que su posición corporal sea siempre frontal a la cámara, sin importar la orientación concreta de su cuerpo en cada movimiento (esté de espaldas o de frente a los villanos). Y todas sus acciones van dirigidas hacia el torso o el costado derecho de los matones, no casualmente el más visible para el espectador.



Fig. 5.3.1-24 - Once Upon a Time in China

Al igual que ocurre en las películas de Jackie Chan, Tsui Hark ofrece al espectador en cada plano una corta secuencia los movimientos, que se desarrollan de forma íntegra ante él, y que han sido coreografiados con precisión para su óptima visibilidad desde la posición en que se encuentra la cámara en cada caso. Por ejemplo, en otra escena de la misma película, Fei-hung se enfrenta al mismo grupo de matones, si bien en esta ocasión el combate se desarrolla en un fastuoso restaurante de corte occidental¹⁷³. En un momento dado el personaje es atacado sucesivamente, en un mismo plano, por dos villanos armados con largas espadas. El director presenta la acción desde un plano medio-largo, con el protagonista de frente, si bien ligeramente escorado (a tres cuartos), ocupando la parte central derecha de la composición, y los dos matones de espaldas, atacando al héroe desde la parte central

¹⁷³ Ver: "Once Upon a Time in China (1991) - Corte 1.mp4", minutos 03:29 a 03:34.

izquierda del encuadre. Una posición de la cámara que, en principio, dificulta la visión de todos los movimientos directos ejecutados por los combatientes, ocultos tras los cuerpos de los villanos.

Pero la eventual limitación es aprovechada por el director para variar los movimientos marciales exhibidos por su protagonista, que solventa la situación esbozando dos patadas espectaculares en su ejecución y contagiosas en su puesta en escena. Así, tras bloquear el ataque del primer matón, que se ve impulsado por la inercia hacia adelante, Fei-hung eleva su pierna derecha hasta golpear con ella la parte trasera de la cabeza del enemigo (Fig. 5.3.1-25 - *Once Upon a Time in China*), de forma perfectamente visible para el espectador. El matón, herido, se ve propulsado hacia adelante, dejando libre el espacio ante el protagonista, que inmediatamente ocupa un segundo villano, tras atravesar la parte izquierda de la composición. El segundo villano ataca con furia, haciendo un barrido con su espada por delante del héroe, que esquiva la embestida inclinándose ligeramente hacia atrás. Posición corporal que aprovecha para, ahora con la pierna derecha, lanzar otra patada alta contra el nuevo enemigo, perfectamente visible para el espectador, que se ve contagiado por la intensidad y extensión del movimiento presentado ante él, nuevamente con claridad y de forma íntegra.



Fig. 5.3.1-25 - Once Upon a Time in China

Estos pasajes coreográficamente ejemplares trufan toda la película, por lo demás en constante agitación. Como se ha comentado, Hark tiende a fragmentar sus escenas de acción, pero lo hace controlando el montaje,

enfaticando la claridad de los golpes con cada nuevo inserto, y respetando su integridad a lo largo de los cortes. Si bien es habitual que coreografíe la acción en planos medios como los descritos, también lo es que pase fugazmente de un plano general o medio a un plano detalle montado en perfecta continuidad, para volver luego a otro plano más amplio, para resituar al espectador.

No hace falta buscar mucho para encontrar un ejemplo, apareciendo uno prototípico pocos planos después de los recientemente descritos. Fei-hung sigue combatiendo con los matones en el restaurante de corte occidental, y Hark continúa presentando la acción más o menos desde la misma posición, recogiendo al héroe a la derecha del encuadre (lo que deja un amplio hueco en la parte izquierda de la composición, a la espera de ser rellenado)¹⁷⁴. Un villano intenta estocarle desde el fondo del espacio, a la derecha del encuadre. Ataque que Fei-hung esquiva agarrándole el brazo armado, contestando con una patada con su pierna derecha, perfectamente visible para el espectador desde esa perspectiva. El villano cae de espaldas, liberando la composición de cualquier distracción para el espectador, al menos en primer término (al fondo, la batalla campal continúa). Mientras, otro de los matones aparece por la izquierda del encuadre, saltando sobre el héroe arma en ristre. Fei-hung elude el golpe desplazándose ligeramente hacia su izquierda (Fig. 5.3.1-26 - *Once Upon a Time in China*), un movimiento completamente legible por el espectador, que se ve contagiado por la tensión corporal del héroe. Y Fei-hung contraataca, saltando hacia arriba para patear sucesiva y rápidamente al villano en el torso.

A diferencia de los movimientos previos en este plano, y en los anteriores, la puesta en escena de las patadas finales se ve lastrada por una visibilidad reducida, ocluido el gesto de Fei-hung por el cuerpo del villano, que se interpone entre el espectador y el héroe. El director podría modificar la coreografía marcial, forzando a su actor/personaje a realizar otro tipo de movimiento más orientado hacia la cámara. Pero en lugar de ello recurre al

¹⁷⁴ Ver: “Once Upon a Time in China (1991) - Corte 1.mp4”, minutos 03:44 a 03:48.

montaje para insertar un plano detalle de la acción, que clarifique el gesto de cara al espectador.

Así, aprovechando el salto de Fei-hung, y una primera patada que éste endosa al villano, el cineasta corta del plano general a un inserto del torso del matón, a la izquierda de la composición, golpeado sucesivamente por las piernas del héroe, que se entrometen en el encuadre desde la derecha (Fig. 5.3.1-27 - *Once Upon a Time in China*). Un plano breve –28 fotogramas– pero efectivo, donde el héroe asesta tres rápidas patadas al matón con total claridad, continuando el gesto del plano anterior en un todo integrado. Y nada más terminar, vuelta a un plano general de la situación.

Se trata de una estrategia habitual en buena parte del cine de acción hongkonés, cuyos cineastas no dudan en utilizar para enfatizar y enmascarar los movimientos de sus personajes. En buena medida, el uso expresivo del primer plano es una característica esencial de la puesta en escena del cine de acción hongkonés, como se verá más adelante, en el apartado dedicado a las trayectorias atencionales.



Fig. 5.3.1-26 - Once Upon a Time in China

Mediante el rodaje segmentado, los cineastas hongkoneses consiguen que la acción se articule de forma clara para la cámara, y se desarrolle de forma íntegra a lo largo del plano, sin necesidad de cortar a detalles innecesarios. Pero el éxito de estas coreografías, además, radica en el perfeccionismo de los cineastas a la hora de construirlas. Reflejo patente de la importancia que la

tradición fílmica hongkonesa otorga a los pasajes espectaculares de sus películas es el tiempo dedicado a su orquestación durante el rodaje, significativamente superior al dedicado en las industrias occidentales, donde “el énfasis por conseguir una acción perfecta entra en conflicto con la con la dependencia de Hollywood respecto al diálogo” (Le Blanc & Odell, 2000, pág. 11). Los *set-pieces* más espectaculares consumen gran parte del rodaje, lo que explica tanto la precisa arquitectura que demuestran como el carácter improvisado del gran material restante, al que, a diferencia del cine occidental, poca atención se presta.



Fig. 5.3.1-27 - *Once Upon a Time in China*

Por ejemplo, el sorprendente combate final en las escaleras en *Once Upon a Time in China* tardó en filmarse dos semanas, fragmentado en segmentos y rodado cronológicamente, con los coreógrafos y Tsui Hark comprobando cada día lo grabado y planeando la acción del día siguiente en función de las mejores tomas (Bordwell, 2000, pág. 123). Algunos planos de Jackie Chan en *First Strike* o *Young Master* (*El chino*, Jackie Chan, 1980) parece que requirieron alrededor de 1000 intentos, mientras que en *Rush Hour* tuvo tan solo una tarde para filmar la escena de acción que abre la película (Le Blanc & Odell, 2000, pág. 10), resultando patente que la diferencia entre la industria hongkonesa y la estadounidense. En palabras del propio Chan,

He intentado muchas veces aprender el modo de producción estadounidense, es decir, ajustarme a los tiempos [*being on schedule*]. Es muy difícil para nosotros. Para las escenas de diálogo, de acuerdo, pero me

paso la mayor parte del tiempo de rodaje en las escenas de acción. Cada día nos sentimos de manera diferente. Si estoy cansado, hago el tonto, pero tal vez mañana me voy a sentir bien, lleno de energía y de ideas, y luchar bien. Por eso puedo decir que las escenas de acción en Hong Kong son las mejores. (Witterstaetter, 1997, pág. 37)

5.3.2. Coreografías de acción: continuidad, aceleración, impacto, peligrosidad

En el cine de acción hongkonés la acción avanza frenéticamente. Los cuerpos de los actores, que desarrollan la acción, se caracterizan por un perpetuo y acelerado movimiento, con el que el espectador se implica corporalmente. Sus movimientos no son solo expresivos, como se ha visto en el apartado anterior. Sino que, en su desarrollo y en su concatenación, resultan significativa y contagiosamente acelerados. Para conseguirlo, los cineastas hongkoneses utilizan desvergonzadamente diferentes recursos estilísticos para acelerar los movimientos de sus personajes, una velocidad de la acción que el espectador no solo percibe representada en pantalla, sino sentida en su propio cuerpo, involucrado cinestésicamente con los movimientos *celéricos*, coléricos, de los cuerpos en la pantalla¹⁷⁵.

5.3.2.1. El ritmo interno: rapidez, coordinación y peligrosidad

La velocidad de la acción resulta tan vertiginosa que el montaje aparenta ser frenéticamente acelerado, pero no siempre es el caso. Si bien cineastas como Jackie Chan y Tsui Hark desglosan sus acciones fragmentando la escena en múltiples porciones, en varios –y variados– planos, cada uno contiene,

¹⁷⁵ En palabras de Bordwell (2001, pág. 90): “No sólo debe la acción ser legible y expresivamente amplificada; debe ser *comunicada*, del mismo modo que la energía se transmite de un cuerpo a otro; debe ser estampada en los sentidos del espectador. Y en esto es en lo que los combates, las caídas y los choques automovilísticos de Hollywood fallan tan a menudo. Los vemos, a veces con gran interés y expectación, pero rara vez los *sentimos* porque todos los recursos de la interpretación, filmación y edición no se centran en transmitir el gasto sensorial y emocional de la energía que impulsa a la escena instante a instante.”

cuanto menos, dos o más acciones en su interior, a pesar de su brevedad. La velocidad no viene impuesta tanto por el montaje como por los veloces movimientos de los personajes, lo que exige un preciso diseño coreográfico y, sobre todo, un hábil y ágil trabajo de los actores implicados, todos ellos especialistas en artes marciales o, en su defecto, coreografías marciales de orientación escénica (entrenamiento específico para el cine de acción y/o adiestramiento en la tradición operística china). Para conseguirlo, los cineastas fuerzan a sus actores a acelerar sus movimientos profílmicos, coordinándolos con precisión en cada plano para reducir al mínimo el tiempo entre acción y reacción, de forma que los ataques y contraataques se sucedan vertiginosamente. El resultado es un ritmo interno de la imagen tan acelerado que da la apariencia de que el espectador se enfrenta a un montaje atropellado, que pretende imponer dicha velocidad desde el exterior, cuando en realidad son los actores quienes *performan* las acciones a toda velocidad en el interior del plano¹⁷⁶.

Por ejemplo, el cine de Jackie Chan se caracteriza por su marcada velocidad, especialmente en el intercambio de golpes entre el héroe y los villanos que le circundan y asaltan. En las películas que protagoniza y/o dirige los cortes durante las escenas de acción generalmente se realizan respetando estrictamente la continuidad, es decir, cortando en acción de tal modo que el movimiento cercenado por el corte en un plano sigue en el siguiente plano exactamente en el punto dejado (tal vez con dos o tres fotogramas solapados, como dictan algunos manuales de montaje). Así, como predica el montaje clásico, la fractura en la continuidad espacial queda suturada. Y la velocidad de la escena queda delegada a la propia coreografía de la acción.

Obsérvese el siguiente pasaje de la secuencia de acción final de *Police Story*¹⁷⁷. Chan se encuentra enfrascado en un combate contra un villano de

¹⁷⁶ Un ritmo acelerado de actuación que no solo marca el cine de acción, sino también el resto de pasajes interpretativos. Según el actor Anthony Wong: "Sometimes you have to change your acting because in Hong Kong films the rhythm is very fast so you don't have time to 'act' and then speak. You have to do it at the same time so that the director can't cut you out." (Wood, 1998, pág. 134)

¹⁷⁷ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 03:48 a 04:04.

blanco. Uno de los planos comienza con Chan golpeándole. El villano aprovecha su retroceso para empujar un maniquí, que se escondía tras él en la composición, contra el héroe. El héroe contesta agarrando el maniquí, mientras el villano continúa corriendo hacia el fondo del espacio, al encuentro de una nueva horda de villanos –tres–, que llegan a su rescate, e inician un nuevo ataque. Chan, con el maniquí en los brazos, lo lanza furiosamente contra la nueva horda de enemigos, frenando ligeramente su avance. Todo ello presentado en un mismo plano (de 83 fotogramas de duración, menos de 3 segundos y medio), en el que los personajes corren e interactúan a toda velocidad. El director aprovecha el vuelo del maniquí para cortar en continuidad, pasando a un plano general, simétrico al anterior, pero esta vez desde una posición inversa, a espaldas de los villanos y de frente al héroe. Un plano corto pero rápido (43 fotogramas), donde el personaje se adentra corriendo en el espacio ocupado por los villanos, esquiva dos golpes fugaces de éstos, e inicia un puñetazo contra un tercero. El plano permite al director cambiar el eje espacial del rodaje, que a partir de ese momento será frontal al héroe, si bien alternando composiciones más abiertas con otras más cerradas.

El cineasta vuelve a aprovechar la acción final para montar en continuidad el siguiente plano, en el que Chan termina de ejecutar su golpe, que el villano elude. Chan ataca, el villano esquiva agachándose. El villano contraataca, y Chan bloquea el golpe con un brazo (Fig. 5.3.2-1 - Police Story). El villano vuelve a lanzar un golpe, que Chan esquiva, dirigiendo su atención ahora hacia un segundo enemigo, que entra en escena por la parte delantera izquierda de la composición, ocultando al primer villano. Mientras el primer villano recupera el equilibrio, prácticamente oculto, el nuevo lanza dos puñetazos sucesivos contra el héroe, que consigue bloquearlos apresuradamente. Los movimientos de los personajes se desarrollan tan rápido que mientras Chan bloquea el primer golpe del nuevo villano, el brazo del primer villano aún está completando su trayectoria al fondo de la composición, en el aire, donde pocos fotogramas antes se encontraba su cabeza.

Continuando el segundo bloqueo, Chan golpea suavemente el brazo del nuevo villano, lo que le hace retroceder ligeramente. Y acompaña el gesto lanzando con la mano libre un fugaz golpe al primer villano, que en ese preciso

instante iniciaba un nuevo contraataque, y acaba siendo propulsado hacia atrás. Nada más sacudirle se agacha para eludir un nuevo golpe del segundo villano que, al errar, se ve impulsado por la inercia del movimiento hacia la izquierda de la composición. Los movimientos son nuevamente muy rápidos: a pesar de tratarse de dos eventos de inicio asincrónico, la salida por la izquierda de la composición de los dos sicarios tiene lugar de forma sincronizada.

Este movimiento de ambos cuerpos es enfatizado por el movimiento de la cámara, que panea ligeramente hacia la derecha –sacándoles de la composición–, para revelar la entrada en acción de un tercer villano, cuyo ataque, que solo Chan ha podido intuir, choca contra el brazo del héroe, que consigue así bloquearlo (Fig. 5.3.2-2 - Police Story). Los movimientos de ambos personajes resultan contagiosamente veloces, no solo por la rapidez con que los actores los ejecutan, sino por la perfecta coordinación demostrada entre ellos y la cámara. El movimiento defensivo de Chan, anticipatorio, iniciado antes incluso de que el villano apareciera en la imagen, empuja la cámara y al espectador en esa dirección, hasta ocasionarse el choque entre ambos brazos. Por su parte, el tercer villano aparece como una revelación repentina para el espectador, percatándose de su presencia en el momento en que éste ya ha completado prácticamente todo el golpe, que penetra atropelladamente en la escena, en la pantalla.



Fig. 5.3.2-1 - Police Story

La acción continúa, sin descanso. Nada más bloquear el primer golpe del tercer villano, Chan esquivo un segundo golpe de éste moviéndose hacia la

izquierda del plano, donde, a la vez, bloquea un nuevo golpe del segundo sicario, que vuelve a la carga, a la composición (Fig. 5.3.2-3 - Police Story). Las cuatro acciones tienen lugar de forma rigurosamente simultánea: ambos golpes de los villanos penetran la imagen a la vez, por ambos extremos de la composición; y su elusión y bloqueo por parte del héroe forman parte de un mismo movimiento corporal. Inmediatamente, otra pierna entra en acción, esta vez la del primer villano, oculto tras el segundo en el extremo izquierdo de la composición (Fig. 5.3.2-4 - Police Story). Al ser bloqueado su golpe, el segundo villano se ve impulsado ligeramente hacia atrás, hacia la izquierda del encuadre, abriendo la composición para una mejor visibilidad de esa pierna que entra bruscamente en escena.

Nuevamente no se ha presentado al villano preparando el golpe, sino directamente la patada siendo ejecutada, que aparece en pantalla como una brusca revelación, como una nueva fuente de movimiento. Chan, por su parte, aprovecha el movimiento descendente de sus brazos, tras el bloqueo anterior, para bloquear el nuevo golpe a la altura de su pecho, encadenando aceleradamente las acciones, con fluidez. Y sin perder tiempo, se prepara para bloquear un nuevo golpe del tercer villano, el cual, solo en la parte derecha de la composición, ha recuperado el equilibrio –tras errar el golpe anterior– mientras Chan se enfrentaba a sus dos compañeros, iniciando otro ataque, que el director presenta ya en otro plano, montado en perfecta continuidad.

La acción continúa en una larga sucesión de planos posteriores, al mismo ritmo, con Chan golpeando aceleradamente y siendo golpeado inclementemente por los villanos (algunos de estos planos serán analizados más adelante, en relación con otros recursos). El ritmo interno del plano resulta tan acelerado que el montaje puede parecer más atropellado de lo que realmente es. En un único y corto plano, de escasos 85 fotogramas –poco más que 3 segundos y medio–, se desarrollan de forma acelerada todos estos gestos, siempre con fluidez en su progresión y precisión en su coordinación, si bien la velocidad de ejecución dota de un ritmo vertiginoso a la acción. Una velocidad ligeramente trucada, por otra parte, como recuerda Clyde Gentry (1997, pág. 145), que apunta a la sutil aceleración de la imagen durante toda la escena, a excepción de los pasajes ralentizados que la trufan.

Como se ha podido comprobar, el director coreografía la acción de tal forma que la implicación del héroe y los tres villanos resulta siempre verosímil: si no se encuentran atacando o defendiéndose, es porque están recuperando el equilibrio tras un golpe, un bloqueo o una esquiva anterior. Y, si bien la integridad de los actores no corre el mismo peligro que en la escena de *Once Upon a Time in China* que se analiza más abajo –donde las armas introducen un mayor riesgo en la ecuación–, el actor protagonista aun así esquivo en varias ocasiones golpes que, de no ser anticipados con exactitud, podrían resultar lesivos. En varias ocasiones, los golpes de los villanos cruzan amenazantes el espacio hasta hace poco ocupado por la cabeza del actor (Fig. 5.3.2-3 - *Police Story*), barnizando la acción en desarrollo de un halo de contagiosa peligrosidad.



Fig. 5.3.2-2 - *Police Story*



Fig. 5.3.2-3 - *Police Story*



Fig. 5.3.2-4 - *Police Story*

Mediante un control estricto de la coreografía, el cineasta consigue organizar un pasaje sentido como acelerado y peligroso. Lo consigue controlando el ritmo de la acción, de los movimientos coordinados de los actores, en un intento de poner orden al desorden, de modo que contagie precipitación. En este sentido, apunta el actor estadounidense Keith Vitali:

La mejor lección que he aprendido en cuanto a coreografiar combates llegó cuando estaba trabajando en *Wheels on Meals* [*Los supercamorristas*, Sammo Hung, 1984]. Recuerdo caminar hasta Jackie, y él estaba golpeándose ligeramente [*tapping*] el lateral de su pierna, balanceando la cabeza hacia atrás y hacia adelante. Cuando le pregunté qué estaba haciendo, dijo, 'estoy coreografiando nuestra escena de lucha'. (Gentry, 1997, pág. 128)

El director estaba obviamente calculando los tiempos de la coreografía, en un intento de frasear los movimientos de forma rítmica. Y lo hacía de forma natural, para sorpresa del especialista norteamericano.

La misma velocidad y coordinación en la interpretación se puede apreciar en las películas de Tsui Hark, cuyos planos son dotados igualmente de un ritmo interno de la acción vertiginoso. Por ejemplo, obsérvese este pasaje de *Once Upon a Time in China II*, que forma parte de la secuencia de acción final. Fei-hung se encuentra enfrascado en un combate contra el villano más experimentado en artes marciales de la película. Combaten con bastones

largos, un arma típicamente utilizada en las artes marciales chinas (denominado *gunshu*), si bien en este caso improvisados a partir de las larguísimas varas de bambú que conforman los estantes del almacén en el que se encuentran.

Tras la varios pasajes de intensa acción, los bastones se han ido fracturando progresivamente, variándose por igual las coreografías de acción peustas en escena. (En este sentido, el desarrollo de la escena completa, su avance hacia el momento climático, se puede medir por el tamaño, progresivamente recortado, del bastón del héroe, continuamente fracturado por las acciones propias y enemigas). De modo que ambos contrincantes lelgan al pasaje que nos interesa armados por igual con dos bastones cortos, uno en cada mano. El pasaje se inicia tras un breve intercambio de palabras que puntúan la intensa acción habida y por haber, ofreciendo un respiro al espectador tras la vertiginosa acción previa, y permitiéndole coger aliento para la acción por venir, que se profetiza inminente. Un instante de *stasis* que contrasta con la *kinesis* previa, y enfatizará la sensación de dinamismo de las acciones posteriores, cuando éstas estallen. Lo que poco tarda en suceder.

La conversación termina con los dos personajes frente a frente, mirándose amenazantes en un plano lateral (Fig. 5.3.2-5 - Once Upon a Time in China II), cual duelo de *western*¹⁷⁸. Una composición estática sostenida durante casi 1 segundo, para ser quebrada drásticamente por el brusco movimiento de Fei-hung, que ejecuta un movimiento rápido que se siente incluso más acelerado, por contraste con el hieratismo previo. En los 3 segundos restantes del plano (102 fotogramas en total, de los cuales los primeros 20 presentan a los personajes mirándose hieráticamente), Fei-hung avanza inexorable hacia el villano a la vez que lanza un total de 11 golpes veloces, que el villano bloquea a duras penas con sus bastones. La cámara sigue el avance de Fei-hung mediante un movimiento lateral, hacia la izquierda, que mantiene la acción en el centro del encuadre, visible, aunque la velocidad de los golpes y la intromisión de

¹⁷⁸ Ver: "Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 3.mp4", minutos 05:05 a 05:46.

algún pilar en primer plano dificulta en algunos casos su perfecta aprehensión, salvaguardado por el sonido.



Fig. 5.3.2-5 - Once Upon a Time in China II

Los intensos movimientos de los personajes resultan perfectamente visibles, y son presentados de forma íntegra. El movimiento de los bastones, en cambio, es demasiado rápido para su correcta aprehensión, siendo compensada su escasa visibilidad con el sonido de sus choques, lo que permite al espectador seguir la acción con claridad. El sonido resulta en este sentido un elemento central en el cine de acción hongkonés, aunque el público occidental puede encontrar sus enlatados sonidos excesivamente manieristas. En cualquier caso, cumplen una doble función comunicativa y expresiva, que no debe ser tomada a la ligera. En palabras de Bordwell (2001, pág. 90):

Los occidentales a menudo rechazan los increíblemente fuertes, absolutamente uniformes golpes, bofetadas, zumbidos y violentos batacazos que pueden escucharse película tras película. Pero estos pueden entenderse como señales convencionales de que un golpe ha sido encajado o fallado. Los sonidos, en este sentido, aclaran la acción momento a momento. [...] Igualmente importante, estos ruidos inverosímiles dan a la acción una fuerza expresiva extra, como el estruendo de platillos durante las escenas de combate en la ópera de Pekín.

El plano termina cortando el último movimiento defensivo del villano, que arrastra los bastones del héroe hacia un lateral, sobre unos jarrones llenos

de agua, que acaban siendo destruidos, como el cineasta muestra con cuatro insertos de dichas vasijas siendo quebradas y el líquido que contienen siendo derramado sobre toda la composición. Los insertos, si bien cinéticamente ricos –por el movimiento de los bastones en su interior, los fragmentos de jarrón saltando por los aires, las agitadas aguas esparcidas por toda la pantalla, todo ello amplificados por la cercanía de la imagen a dichos elementos–, sirven de contrapunto a la acción de los personajes enfrentados, que inmediatamente continúa, frenética.

El siguiente plano abre con el villano ya en movimiento, realizando un rápido barrido con sus bastones hacia el héroe, que se ve obligado a inclinarse hacia atrás para eludirlo. Una flexión que le permite, en el movimiento de recuperación, coger impulso hacia adelante e iniciar un nuevo contraataque. Sin cambiar de plano, respetando la continuidad espacio-temporal, la narración presenta ahora a Fei-hung lanzando dos rápidos golpes hacia adelante, uno con cada brazo; un giro completo sobre su propio eje, para coger impulso; rota en el aire cada uno de los bastones a la vez que voltea sus brazos, para que el movimiento adquiera aún más *momentum*, más inercia; y termina la secuencia de movimientos lanzando lateralmente los bastones contra su oponente, que consigue eludir el golpe por la intromisión de un pilar en la trayectoria, que acaba destrozando por el impacto (Fig. 5.3.2-6 - Once Upon a Time in China II).

Todo ello en 3 segundos y medio (86 fotogramas), incluyendo la ofensiva inicial del villano, así como un ataque final de éste, tras errar Fei-hung el impetuoso golpe. Solo la coordinación precisa entre los dos actores, que además ejecutan sus movimientos con similar –y contagiosa– velocidad, posibilita un intercambio de golpes tan acelerado y arriesgado, produciendo una apremiante impresión de peligro, de vértigo.

El golpe final que atraviesa el pilar llega prácticamente a rozar al villano, forzando al actor que lo encarna no solo a retroceder, como la precisa coreografía preveía, sino a pegar un último salto imprevisto hacia atrás, patente en el gesto de sus hombros y espalda si se mira con detenimiento la imagen (en la Fig. 5.3.2-6 - Once Upon a Time in China II se puede apreciar ligeramente), encogidos por un instante como una reacción refleja ante un

golpe que pasa realmente, profílmicamente, demasiado cerca. La sensación de peligro resulta insoslayable.



Fig. 5.3.2-6 - Once Upon a Time in China II

El pasaje continuará desarrollándose durante otros 30 segundos más, sin descanso, vertiginosamente, para pasar después el combate en otro espacio, con otras armas. Medio minuto donde los personajes continúan intercambiando golpes de forma inusitadamente veloz y coordinada, con gran habilidad en sus movimientos y corriendo un gran riesgo en sus encuentros, con una celeridad y peligrosidad contagiosas para el espectador, como se ha visto.

Si bien John Woo no hace cine de artes marciales propiamente dicho, orquesta igualmente sus escenas de acción como una sucesión interminable de movimientos rápidos, precisos y fulminantes. La acción avanza sin cejar, sin descanso, sucediéndose incansablemente los enemigos, las explosiones, las piruetas, las muertes. Una acción prolongada y en constante movimiento, donde los rápidos movimientos de los personajes se suceden, se enlazan, casi se atropellan, en su avance. Para ello, el director coreografía los movimientos de actores y cámara con el propósito de acentuar la impetuosidad de sus acciones, y el irrefrenable ritmo con el que se suceden.

Ejemplo paradigmático de ello es el largo plano secuencia de la escena final de *Hard Boiled*, donde la acción se desarrolla ante el espectador como un *continuum* espacio-temporal que no le deja descanso ni tregua¹⁷⁹. Se trata de un plano de arquitectura milimétrica, que empuja inexorablemente al espectador por el espacio a la vez que avanzan los protagonistas, revelando a su paso a los sucesivos e impetuosos villanos escondidos en sus rincones, dispuestos a acribillarlos. El vertiginoso ritmo interno del plano viene marcado por el incansable juego de revelaciones de espacios y enemigos, con los que sucesivamente se enfrentan los protagonistas a tiros.

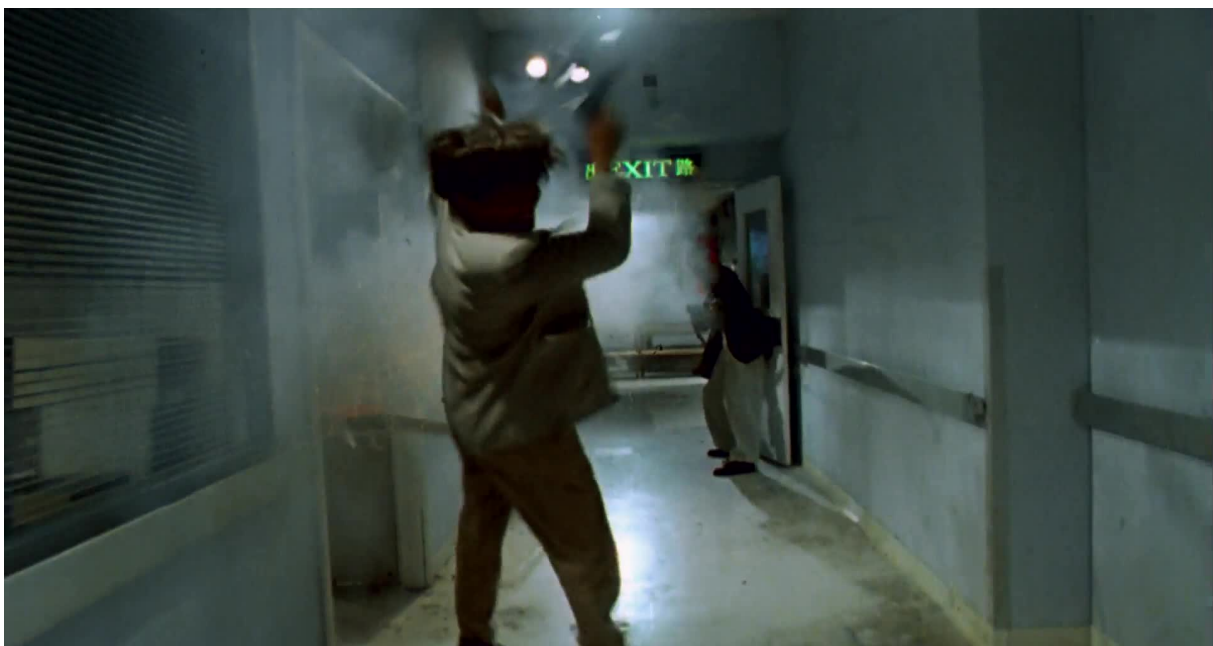


Fig. 5.3.2-7 - *Hard Boiled*

Nada más abrir la puerta y adentrarse los protagonistas por el pasillo (inicio del plano) entra en acción un sicario escondido en la habitación a la izquierda del encuadre. Los protagonistas disparan sobre él sin pensárselo, propulsando al villano, a la cámara y al espectador por igual hacia atrás (Fig. 5.3.2-7 - *Hard Boiled*). El retroceso revela directamente a la derecha del plano la presencia, primero, de una pistola, y luego, de dos cuerpos enemigos, que antes de poder actuar –antes de adquirir entidad propia– son abatidos por los dos policías. Mientras, la cámara continúa su retroceso hasta detenerse a una

¹⁷⁹ Ver: “*Hard Boiled* (1992) - Corte 2mp4”, minutos 06:56 a 09:47.

distancia prudencial de la acción, dejando a la izquierda un nuevo –segundo– ventanal, por donde asoma una figura acechante, a la que Tequila no deja actuar.

Con el ruido de los cristales aun inundando la banda de sonido, cámara y policías se acercan mutuamente, adelantando posiciones los primeros –a la vez que se cruzan entre sí, un movimiento que repetirán insistentemente, y que retrata la complicidad de la pareja–, volviendo hacia atrás la segunda. Un movimiento de la cámara hacia la puerta de entrada que anticipa la aparición de otro villano a espaldas de los protagonistas, nuevamente eliminado por Tequila, junto a una porción de la puerta.

Sin perder tiempo Tony se adelanta, colocándose al final del pasillo, de espaldas a la columna que separa una puerta (a su derecha) y el corredor perpendicular contiguo (que se abre a su izquierda). Mientras abre la puerta e inspecciona la habitación, el espectador puede observar la presencia de una amenazadora sombra al otro lado de la esquina (en la parte inferior izquierda de la pantalla). Amenaza que se hace patente instantes después, al asomarse el villano y disparar sobre el policía, que recibe un balazo antes de poder reaccionar y disparar sobre el enemigo. Sin perder tiempo los personajes se lanzan al pasillo, con la cámara acompañándoles, para revelar la entrada en acción de tres nuevos villanos, que los policías liquidan sin pestañear.

Y así avanza todo el pasaje, coordinándose milimétricamente las apariciones de los villanos y las reacciones de los personajes, a los que no dan tiempo a actuar. Primero por el pasillo, donde enemigos e impactos de bala sorprenden incesantemente a los personajes. Luego en una sala a la que lleva el pasillo, convertida en campo de batalla, en una vorágine de disparos y explosiones con los que los personajes liquidan a cada villano que aparece en escena. Después suben a otra planta del hospital en ascensor¹⁸⁰, lo que ofrece

¹⁸⁰ La interpretación ‘natural y ‘convencional’ es pensar automáticamente que los personajes suben a una planta superior. Un movimiento ascendente que replicaría la trayectoria de la tensión durante la escena, siempre en escalada hacia el clímax. Y que denotaría un avance hacia la cima de la jerarquía de la organización mafiosa, donde se espera que los villanos más letales se encuentren en la parte más alta y/o profunda del

un breve descanso al al espectador y a los personajes. Pero nada más abrirse las puertas los policías, que hasta entonces ocupaban el centro del espacio, se ven obligados a impulsarse hacia atrás, refugiándose a cada lado del habitáculo (Fig. 5.3.2-8 - *Hard Boiled*), con el fin de eludir los disparos de dos sicarios que, parapetados tras un banco, comienzan a disparar sobre los policías, nada más abrirse la puerta. Cuatro acciones simultáneas –el ataque de los dos villanos, la reacción de los dos protagonistas– perfectamente coreografiadas, con las que Woo dinamiza radicalmente el ritmo interno de la escena.



Fig. 5.3.2-8 - Hard Boiled

Mientras papeles y astillas flotan por los aires, los personajes giran hacia el corredor a su izquierda, donde avanzan sucesivamente, mientras siguen encargándose de los sicarios que salen a su encuentro. La cámara les sigue inexorable, acompañando vehementemente el impulso de cada personaje, que alternan sus acciones: un giro hacia la izquierda revela el pasillo y dos sicarios apostados en él, de los que Tequila se encarga; un salto hacia adelante y un sutil giro hacia la derecha revela otro sicario apostado en otro pasillo perpendicular, del que se encarga Tony; y así sucesivamente, hasta terminar

territorio enemigo (una espacialización del conflicto habitual en el cine de acción, con el ejemplo modélico de *Game of Death*, de Bruce Lee). Pero en el caso del viaje en ascensor de Tequila y Tony, nada apunta que necesariamente sea así.

con un total de 11 mercenarios. Todo acompañado de una melodía machacona en la banda sonora, que incita al avance, a la acción, sin enmascarar los continuos bramidos de las armas, y sus destrozos.

Despejado el pasillo, Woo deja que sus personajes intercambien un par de palabras, a modo de descanso tras el furioso tiroteo. Solo en ese instante termina el plano secuencia, que ha acompañado a los personajes en su avance por los pasillos de dos plantas del hospital, durante casi tres minutos (163 segundos). Sin cortes, el plano presenta la acción incesante que en él se desarrolla mediante una ‘continuidad inexorable’, que empuja incesantemente al espectador hacia el próximo impacto, hacia el próximo movimiento, hacia el próximo enfrentamiento. Enfrentamiento que aparece siempre de forma precipitada, sin respiro, y en el que las acciones de todos los personajes implicados se desarrollan a sincronizada velocidad.

Pero incluso cuando Woo fragmenta el espacio, cuando recurre al *découpage*, lo hace de tal modo que espacios y acciones se interconecten drásticamente. Por ejemplo, el plano anterior de *Hard Boiled* dejaba a Tequila y Tony a las puertas de una larga habitación¹⁸¹. El centro de la habitación está dominado por una larga mesa, que divide el espacio en dos, funcionando a la vez como trinchera y trampa. Los laterales de la habitación se abren a dos pasillos paralelos mediante ventanales centrales y puertas en los extremos. En uno de los pasillos se encuentran los dos policías, dispuestos a entrar tras despejar la habitación nada más asomarse a ella. En el otro queda se encuentra Mad Dog, matón con entidad propia, y otro sicario del montón.

El largo plano anterior termina con Tequila saltando tras la mesa para eludir los disparos de Mad Dog (Fig. 5.3.2-9 - *Hard Boiled*), y con Tony corriendo hacia la derecha de la habitación por delante de la mesa, que le sirve de protección. Woo corta para presentar la entrada en acción del sicario menor, que se adentra abruptamente en la habitación por una puerta al fondo, intentando disparar sobre Tony. El plano es brevísimo, y muestra la entrada del

¹⁸¹ Ver: “*Hard Boiled* (1992) - Corte 2mp4”, minutos 09:47 a 10:17.

villano desde su espalda (Fig. 5.3.2-10 - *Hard Boiled*), rompiendo el eje de la acción hasta entonces establecido (transgrede la regla de los 180°). Pero la posición de la cámara –inversa a la anterior: la cámara ocupa la posición hacia la que apuntaba en el plano previo, y está ahora orientada hacia el punto en el que antes se encontraba posicionada– y la trayectoria de los disparos conecta ambos espacios, manteniendo orientado al espectador, a la vez que el nuevo plano anticipa el espacio al que se dirige la acción.



Fig. 5.3.2-9 - Hard Boiled



Fig. 5.3.2-10 - Hard Boiled

Tras este breve corte, el director vuelve a la posición anterior, desde la que se observa a Tony esquivando las balas y rodando por el suelo, tras la mesa sobre la que se había encaramado Tequila. Movimiento que continúa por una apertura del mueble en su parte izquierda, que le da acceso a la porción contigua del espacio, donde se encuentra el sicario (la apertura se aprecia en Fig. 5.3.2-10 - *Hard Boiled*). El director primero sigue el movimiento del personaje con la cámara, desplazándola hacia la izquierda sin perder de vista al personaje, al que se observa claramente rodando hacia la apertura. Y, montando la acción en precisa continuidad, Woo corta nuevamente a la posición del villano, desde la que se observa la aparición de Tony rodando por el suelo, y descargando su arma sobre el enemigo.

El director presenta los incontables disparos de Tony sobre el sicario desde tres insistentes planos, que muestran la escabechina primero desde la espalda del villano, después desde la espalda del policía, y nuevamente desde la espalda del villano, el cual, por la fuerza de los impactos, se ha visto empujado fuera de la habitación, acompañado por el policía. La acción completa –disparos sobre Tony, movimiento por el suelo de éste, disparos sobre el villano– resulta brevísima, pero la puesta en escena, prototípica del cine de John Woo, resulta especialmente efectiva. Combinando los movimientos incesantes de los personajes, presentados mediante una continuidad insistente que propulsa al espectador inexorablemente hacia adelante, y los tiroteos interminables sobre los villanos, desplegados mediante un montaje insistente que impacta reiteradamente sobre el espectador, el director consigue erigir pasajes de acción de contagioso ímpetu.

Pero la acción continúa, sin descanso. Mientras el policía remata al villano en el último de los tres planos, la cámara, desde esa posición, realiza un movimiento vehemente hacia la derecha, para revelar con gran violencia visual un arma que apunta funestamente hacia el policía, empuñada por Mad Dog, allí ubicado (como el espectador recordará de una imagen previa, Fig. 5.3.2-9 - *Hard Boiled*). Un montaje rápido muestra al policía girándose, el arma siendo disparada, las paredes saltando por los aires, y el policía lanzándose al interior de la habitación, buscando refugio. Y vuelta a una vista de Mad Dog, ahora frontal al ventanal, donde aparece repentinamente Tequila al fondo,

disparando sobre el sicario y sobre el espectador (Fig. 5.3.2-11 - Hard Boiled). Finalmente Mad Dog, que consigue eludir el despacho con portentosa precisión, lanza una granada al interior de la habitación, provocando una explosión que Tequila elude a duras penas, con un salto, cayendo precisamente junto a su compañero.



Fig. 5.3.2-11 - Hard Boiled

Las acciones de los personajes resultan fugaces y coordinadas, lo que permite un montaje acelerado. El plano donde Tequila aparece tras Mad Dog (Fig. 5.3.2-11 - Hard Boiled) dura tan solo 20 fotogramas (menos de 1 segundo), en los que el villano se percata de la amenaza mientras la figura de Tequila emerge al fondo y retrocede rápidamente, mientras Tequila dispara sobre el marco del ventanal, haciéndolo saltar por los aires. El movimiento coordinado de ambos actores no solo amplifica el dinamismo de la imagen, sino que permite al director apretar rigurosamente el montaje, iniciando el plano cuando ambos personajes ya están en movimiento, y cortándolo cuando éstos aún no han terminado de recolocarse. De este modo, la acción avanza implacablemente, sin descansos, saltando la narración de una enérgica imagen a otra.

Por otro lado, mediante movimientos precisos por el espacio, conectando agresivamente los diferentes puntos en los que se encuentran los

personajes implicados, el director consigue dinamizar –incluso dinamitar– la escena vigorosamente, propulsando al espectador de un lado a otro del escenario, a la vez que sigue los movimientos y ataques de los personajes. Respetando la geometría del espacio, Woo arrastra al espectador a lo largo de sus diferentes planos, estableciendo un poderoso juego de revelaciones en forma de trayectorias visuales contrarrestadas y sorprendidas. Esto le permite establecer, en menos de 10 segundos, dos violentas revelaciones –primero el arma de Mad Dog, luego la figura de Tequila– que mantienen a personajes y espectador en constante actividad. Una puesta en escena gimnástica, donde el director coordina los movimientos de personajes y la cámara para mantenerlos, junto al espectador, siempre en circulación a lo largo de una red de puntos sistemáticamente entretejidos, consiguiendo así presentar, en palabras de Kenneth Hall (1999, pág. 65), “un cuadro violento geométricamente preciso”.

Finalmente, la pirotecnia desplegada por Woo no solo es cuantiosa, sino peligrosa para los actores. Chispazos, fogonazos y explosiones rozan constantemente a los actores, sean estrellas o especialistas, y la cámara lo muestra sin tapujos, enfatizando el peligro físico que corren durante el rodaje. La explosión provocada por la granada de Mad Dog resulta un buen ejemplo, con las llamas cubriendo el cuerpo del actor. Al igual que lo es la gran explosión final de la secuencia completa, en la que el actor se verá lanzado por una ventana con una bola de fuego pisándole los talones.

5.3.2.2. El ritmo externo: continuidad, elipsis, paralipsis, anadiplosis y contraste cinético

En los ejemplos anteriores, especialmente en los de Jackie Chan y Tsui Hark, los directores recurren principalmente al montaje continuo para dotar de un significativo pulso a la precipitada acción contenida en cada plano. Fragmentan sus escenas, pero lo hacen de tal modo que cada nuevo corte continúa la acción previa, sin interrumpir ni desviar la atención del espectador.

El montaje continuo, como estrategia estética, se asocia con el sistema narrativo clásico, que persigue la narración de una historia con la mayor

precisión y las menores interrupciones y desorientaciones posibles de cara al espectador. El objetivo es sencillo: comunicar una historia con claridad y coherencia, de modo que el espectador se centre en la percepción de los acontecimientos narrativos representados, desviando su atención de los recursos formales a través de los cuales son presentados. Surge de un doble deseo: descomponer el espacio de la representación, amoldando el movimiento perceptivo del espectador al movimiento dramático de los eventos; y transparentar dicha descomposición, suavizando perceptivamente los cortes y facilitando cognitivamente las transiciones.

Continuidad espacial entre los planos y perceptiva a lo largo de los cortes. Pero también continuidad temporal, ya que el montaje continuo pretende “obligar subrepticamente al espectador a pensar las escenas en el tiempo” (pág. 45), desarrollar una escritura fílmica “que consiste en ligar entre sí los planos, y dar a cada uno un equilibrio tal que no puedan ser considerados ni entendidos sino en la continuidad de su sucesión” (pág. 29). En este sentido, el montaje continuo, en tanto que montaje articulado que salvaguarda la unidad espaciotemporal de la escena,

impone una estructura de sucesión en la cual los momentos, vinculados a su vez unos con otros, forman una linealidad irreversible. En este dispositivo no se puede entrever otra lógica que la del desvanecimiento sucesivo de los instantes de la diégesis a medida que van desapareciendo una tras otra las imágenes. (Amiel, 2005, pág. 43)

Los *racords* son un medio para conseguir que el punto de montaje, ese momento preciso en que se corta de un plano a otro, resulte fluido, aparentando la acción una estricta continuidad. Hacer un *racord* implica conseguir que el corte “no se sienta como una ruptura radical y definitiva, sino como una costura que permite ensamblar trozos diferentes con la mayor discreción” (Amiel, 2005, págs. 35-36). Se trata de camuflar la fractura, de borrar las huellas del salto espacial en la percepción del espectador. Evolucionando a base de pruebas y errores, durante las primeras décadas del cinematógrafo se institucionalizaron una serie de estrategias cuya “finalidad se hizo cada vez más clara: se trataba de hacer *imperceptibles* los cambios de

plano con continuidad o proximidad espacial.” (Burch, 2008, pág. 20). Los *racords* son, en este sentido, la principal herramienta de la continuidad, ya que preservan la coherencia del espacio escenográfico descompuesto, y articulan la linealidad del tiempo narrativo dividido por el montaje.

Básicamente, para conseguir que el corte sea imperceptible, resulta prioritario respetar la continuidad entre plano y plano de elementos profílmicos como el esquema lumínico, el atrezzo y el vestuario, la posición y el gesto de los actores, etc., evitando gazapos susceptibles de llamar la atención del espectador. En segundo lugar, conviene construir el espacio de la toma de acuerdo al eje de acción (‘regla de los 180º’), cuidando la lógica gráfica de las direcciones en la pantalla –de las posiciones, de las miradas, de los movimientos– para una mejor orientación espacial del espectador. Finalmente, se impone la necesidad de recurrir a planos de (re)situación cada vez que la geografía de la escena se vea alterada, comunicando los cambios en los elementos dramáticos y sus posiciones relativas. Recurriendo a estas estrategias el cineasta evita las disrupciones y desorientaciones más patentes, dotando de fluidez al desglose.

Respetados estos *racords* básicos, generalmente la mera adecuación del montaje a la lógica causal de la narración hace invisible el corte. Que el montaje permita al espectador seguir en cada momento los eventos más importantes de la historia en desarrollo es condición suficiente para que el montaje resulte transparente. Desarrolla así el montaje continuo una “pragmática del desglose” (Amiel, 2005, pág. 31) donde la sucesión de los planos se concibe en función de la percepción del espectador en relación con los eventos que le son contados. Atendiendo cada corte a un nuevo evento narrativo pertinente en la lógica causal de la escena, la atención del espectador se ve desviada del corte en sí hacia la información narrativa que lo motiva, desatendiendo la fractura espacial a la que ha asistido.

Pero existen estrategias que empujan la acción *a través* del corte, que empalman ambos planos porque el paso de un punto del espacio a otro es sentido como un acto dinámico. En estos casos la transparencia del corte no viene impuesta retroactivamente, por la pertinencia y el interés de la

información que el nuevo plano ofrece. Sino que viene impuesta activamente, porque la misma acción contenida en el primer plano empuja al espectador hacia el segundo, instaura un deseo de ver el destino de la acción al otro lado del corte. Un caso habitual es el *racord* de mirada, donde la mirada de un personaje empuja el corte hacia el objeto de su visión¹⁸², hacia su contraplano. Pero el caso más recurrente es el del *racord* gestual, que aprovecha el movimiento del personaje para cambiar el ángulo y/o la distancia de la toma sobre la misma acción en desarrollo. Al concatenarse el movimiento entre ambos planos el espectador se ve empujado de uno a otro de forma fluida, quedando disimulado el propio corte. Pasa de una posición espacial a otra donde el gesto en desarrollo y/o los gestos por venir se observan con mayor ventaja, con incrementada claridad. Pero, adherido al propio movimiento en progreso, no se percata de este desplazamiento espacial al que ha sido sometido. Según Bordwell y Thompson (1995, pág. 268):

Es necesario tener una mirada muy experta para reparar en un suave corte en movimiento; es tan fuerte nuestro deseo de seguir la acción que fluye a lo largo del corte que ignoramos el propio corte. La similitud del movimiento de un plano a otro mantiene más nuestra atención que las diferencias que resultan del corte.

Si, como apunta Vincent Amiel (2005, pág. 37), “las suturas efectuadas por los *racords* imponen el sentimiento de continuidad con tanta fuerza que la linealidad temporal se vuelve la columna vertebral de la dramaturgia”, el *racord* gestual destaca sobre el resto por su capacidad de imponer una temporalidad férrea en los acontecimientos montados. Vincent Amiel explora algunos de sus efectos a partir de ciertos pasajes de *Histoire immortelle* (*Una historia inmortal*, Orson Welles, 1968), donde se privilegia el *racord* gestual como *locus* de una continuidad estricta e inexorable. Apunta, por ejemplo, que los gestos del personaje, en su constante andar, “están acompañados de un desglose que otorga unidad y coherencia al tiempo que los sostiene y a los espacios por los que atraviesa” (pág. 69), articulando “la cronología de una

¹⁸² Noel Carroll (1996) reflexiona sobre la naturalidad con la que el espectador siente este tipo de montaje.

acción cuya propia lógica temporal no sufre discusión ni ambigüedad” (pág. 69). Y señala que el director multiplica los *racords* de movimiento y los *racords* gestuales hasta conseguir dar “la impresión de que la narración no va a soltar a sus personajes ni un instante, atenta a la menor progresión de la anécdota” (pág. 70). De modo que, arrastrado a lo largo del corte, a través de la cesura, por el movimiento al que perceptivamente se encuentra adherido, el espectador se desliza por el espacio siguiendo un avance inexorable, que le lleva sin interrupciones de un gesto al siguiente:

Los gestos se suceden [...], pero la velocidad de ejecución y el deslizamiento de los planos, sin ningún tropiezo ni ruptura, no hacen más que reforzar la sensación de un vínculo constante, de una estricta tensión temporal que ordena los fragmentos. Es la historia la que se desarrolla, de manera implacable, tal y como ha sido de siempre contada, y tal como debe efectuarse según los deseos del señor: necesidad y linealidad de la narración son aquí la base del montaje. (págs. 70-71)

Un pasaje, este último, que bien podría estar describiendo una escena de acción de Jackie Chan o Tsui Hark. Según Bordwell (2000, pág. 163), “durante los ochenta, los directores hongkoneses empujaron las premisas del montaje continuo hacia una palpitante intensidad expresiva”. ¿Cómo lo hicieron? Privilegiando el *racord* gestual como mecanismo de continuidad. Obviamente el *racord* gestual no es un invento de la cinematografía hongkonesa, resultando esencial en el cine occidental, incluido el cine de acción de Hollywood. Pero los cineastas de la antigua colonia británica han aprovechado sus bondades para sacarle el máximo juego. Dos son las estrategias estéticas habitualmente utilizadas en Hollywood a la hora de articular un combate fílmico, y ambas recurren asiduamente al *racord* gestual.

Por un lado, las películas con orientación más cinética articulan una ‘estética de impacto’ (King, 2003) de montaje vertiginoso y movimiento nervioso. La acción en desarrollo se presenta desde innumerables perspectivas, cambiando incesantemente la posición de la cámara y la composición de la imagen. Se trata de un montaje caleidoscópico que mantiene en el centro de la pantalla, en el centro de la narración, las acciones de los personajes,

empujando continuamente al espectador hacia el punto central del espacio (geográfico, dramático) mediante innumerables tomas que lo circundan, que lo envuelven, que lo atacan. El espectador se hace una idea de lo que está ocurriendo reconstruyendo la escena a partir de los infinitos fragmentos que la narración le proporciona (un disparo, una explosión, un acercamiento, un choque, una patada, una caída), comunicándose el caos dramático mediante un montaje caótico que impacta perceptivamente y confunde cognitivamente al espectador.

Se respetan algunos *racords*, algunas reglas del montaje continuo, con el objeto de mantener ligeramente orientado al espectador en el discurrir de las imágenes. Pero se trata de una ‘continuidad intensificada’ (Bordwell, 2006) que, en sus alardes estilísticos, rompe la integridad de la acción en desarrollo. Se recurre en ocasiones al *racord gestual* para dotar de continuidad a la acción, pero generalmente la película alterna tomas de espacios complementarios con el propósito de esbozar un impactante collage de la acción. La escena se construye a partir de fragmentos aislados que dan una idea de la totalidad de la acción, que abordan como una obra cubista una misma realidad desde múltiples perspectivas, pero sin posarse sobre ninguna de ellas, de modo que el espectador salta incesantemente de un punto a otro, de un microevento a otro, sin seguir una línea de acción continua. La temporalidad de la escena resulta confusa, y los fragmentos, a pesar, de la secuencialidad de su presentación, se reciben como un todo simultáneo, un bloque de información que golpea y satura al espectador de una vez, sin sensación de avance estricto, de impulso temporal hacia adelante.

Frente a esta estrategia estética, donde el *racord gestual* es aprovechado ocasionalmente para intentar dotar de continuidad o coherencia a un montaje con tendencia al desorden, otros cineastas hollywoodienses recurren a un planteamiento estilísticamente más moderado a la hora de poner en escena sus escenas de combate, en un intento de que la presentación no se imponga a lo representado. En estos casos el combate se presenta mediante un montaje analítico que alterna planos generales de situación, planos medios de los movimientos, y primeros planos de los detalles, en un todo continuo donde la acción se presenta respetando su integridad. Como en el cine de acción

hongkonés, la narración sigue la acción en desarrollo, en lugar de abordarla caleidoscópicamente, y el *racord gestual* resulta un recurso privilegiado, siendo la marca principal que sutura el corte entre plano y plano. Pero, a diferencia del cine de acción hongkonés, los planos son habitualmente demasiado amplios para que el espectador se concentre en un gesto concreto, y el gesto más importante habitualmente no ha sido privilegiado por la perspectiva desde la que se observa la acción (ver arriba las cuestiones sobre el ‘segment shooting’). De modo que durante el corte el espectador no está concentrado tanto en un gesto como en el esquema completo de ambos cuerpos, lo que incluye sus posiciones relativas y los movimientos completos que se encuentran ejecutando. Esto lleva a que el *racord* se establezca a partir de un esquema corporal amplio, general, que el espectador percibe y acepta. Pero cuya fuerza expresiva resulta menor que en los casos en los que la continuidad se construye sobre un gesto concreto en desarrollo, como ocurre habitualmente en el cine de acción hongkonés. El *racord gestual* general impone una temporalidad lineal clara, empujando al espectador a continuar hacia adelante junto a la acción. Pero, dada su generalidad, desaprovecha buena parte de la fuerza propulsiva del recurso.

En el cine de acción hongkonés, en cambio, se privilegia el gesto concreto. Los movimientos contenidos en cada plano se han diseñado para su perfecta visibilidad desde la perspectiva concreta desde la que son filmados, de modo que el espectador centre su atención en ellos. Y la distancia de la cámara respecto a la acción se ha determinado en función de la amplitud de los movimientos a representar, de modo que el espectador los aprehenda sin ruidos ni carencias. De este modo, el espectador sigue a lo largo de su desarrollo no tanto el movimiento completo de los personajes, sino los gestos concretos y significativos de estos. Y cuando llega el corte, el espectador, adherido con vigor al gesto, se ve arrastrado férreamente por éste de un plano a otro. Ya no se trata de la continuidad de un esquema corporal en movimiento de un plano a otro, sino de la prolongación de un vector de movimiento que traspasa el corte, propulsando al espectador hacia adelante. Así, mediante un montaje que respeta la continuidad de la acción, el espectador se ve arrastrado por el ritmo de los movimientos presentados en la pantalla, siempre acelerado,

incesante. Una continuidad inexorable, por la que movimiento a movimiento, corte a corte, el espectador se ve constantemente empujado hacia adelante, hacia el próximo golpe, hacia el siguiente disparo, hacia la próxima acción.

A pesar de que generalmente los directores respetan la continuidad estricta entre plano y plano, en ocasiones recurren a diferentes figuras como la elipsis, la paralipsis, la anadiplosis o el contraste, interviniendo externamente sobre el material filmado para hacer más dinámicas e impactantes las acciones presentadas. Así, mediante diferentes manipulaciones temporales, actuando sobre la velocidad de la imagen, y sobre la duración y la frecuencia del discurso, el director consigue que el ritmo externo de las escenas de acción resulte más acelerado e insistente, sin alterar el orden del discurso en ningún momento.

Una de las estrategias más habituales, desde el punto de vista de la manipulación del ritmo exterior, es recurrir a figuras de omisión para abreviar sutilmente los movimientos de los personajes, y así estimular su desarrollo, que resulta más apresurado. Las dos figuras de omisión habituales son la elipsis, que implica la omisión directa de una porción de la acción, y la paralipsis, que circunvala dicha porción dirigiendo la atención del espectador sobre otro punto del espacio mientras la eludida tiene lugar, más o menos.

Por ejemplo, obsérvese las primeras acciones del pasaje anterior de *Once Upon a Time in China II*, cuando se inicia el enfrentamiento con los bastones, aun largos¹⁸³. El villano desciende de las alturas sobre Fei-hung (Fig. 5.3.2-12 - *Once Upon a Time in China II*), bastón en ristre. El héroe reacciona con rapidez, bloqueando el golpe con su propio bastón (Fig. 5.3.2-13 - *Once Upon a Time in China II*). E inmediatamente el villano vuelve a lanzar varios garrotazos contra Fei-hung, que los consigue esquivar hábilmente. Tras mostrar el descenso del villano en un plano general (Fig. 5.3.2-12 - *Once Upon a Time in China II*), el director presenta el bloqueo mediante un plano cerrado sobre Fei-hung (Fig. 5.3.2-13 - *Once Upon a Time in China II*), que muestra la entrada en campo del

¹⁸³ Ver: “Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 3.mp4”, minutos 04:09 a 04:44.

bastón enemigo por la izquierda, y la fractura del bastón del héroe en la parte central-izquierda de la composición.

La proximidad de la cámara a la acción la dota de gran fisicidad, resaltando al detalle el contacto entre ambas armas, el fuerte impacto de una sobre la otra, y la quiebra de una de ellas. Y permite al director resumir el ataque mediante un único detalle, manteniéndole orientado de forma sencilla y clara. Pero, sobre todo, al escamotear los movimientos del villano, que quedan fuera de plano, ofrece la posibilidad al cineasta de acelerar sus movimientos más allá de lo humanamente posible, sin atentar contra su verosimilitud.



Fig. 5.3.2-12 - Once Upon a Time in China II



Fig. 5.3.2-13 - Once Upon a Time in China II

Mientras el héroe aún está recuperándose del golpe, con su bastón recientemente fracturado, el villano ejecuta otro ataque, realizando un barrido con su bastón de izquierda a derecha, por delante de Fei-hung, que elude el golpe agachándose. El plano anterior, que escamoteaba los movimientos del villano, permite al director abrir este plano directamente con el nuevo ataque del villano, sin dejar descanso al héroe y al espectador.

Resulta imposible que una persona tenga tiempo suficiente, en un segundo –lo que dura el plano–, para realizar todos los movimientos intermedios entre el golpe anterior y este nuevo ataque, es decir, para golpear con el bastón desde el aire, aterrizar en el suelo, recuperar el equilibrio, hacer retroceder nuevamente el bastón, y emprender un nuevo ataque con éste. Pero la omisión de toda esta secuencia de acciones intermedias consigue que el espectador se olvide de ellas, resultando su ataque narrativamente verosímil, y estéticamente eficaz. Hark recurre así a una efectiva y fugaz paralipsis, que omite una porción de la acción sin dejar de indicarla, dado que parte de los gestos del villano –el golpe de su bastón– aparecen en el plano corto intermedio, invitando al espectador a completar en su imaginación los movimientos corporales ocultos. Paralipsis que, de paso, acelera la acción sin deformarla, lanzando la acción –y al espectador– hacia adelante, sin atentar contra la verosimilitud de su desarrollo.

El montaje permite a Hark mostrar igualmente la acción mediante un plano general, con ambos combatientes presentes en el plano, o mediante varios planos más cortos, donde se centre o alterne el foco de atención entre uno y otro personaje. Esta ‘alternancia’, que Raymond Bellour encontraba en los setenta como uno de los recursos narrativos esenciales del cine, permite a los directores manipular el tiempo de exposición de las diferentes líneas de acción paralelas, omitiendo las porciones innecesarias de cada una de ellas, o incluso falseándolas entre focalización y focalización, incurriendo así en sucesivas paralipsis. Según Adrian Martin (2008, pág. 40),

lejos de rigidizar una historia en alguna opresión absolutamente realista, la alternancia entre escenas o acciones ofrece una increíble elasticidad, una liberación en relación al estricto tiempo narrativo. [...] Una vez que la

historia transcurre fuera de la pantalla, eclipsada, reordenada fuera de nuestra vista, en algún sentido su energía, su vida, su realidad se ha ido (incluso si produce ecos y rimas fantasmales que aún se le aparecen a su rival en pantalla). Cuando regresamos, casi siempre es en un momento o punto sorpresivo; es la suspensión móvil de las partes la que renueva y refresca cada parte individual constantemente.

Tsui Hark aprovecha dicha elasticidad para acelerar la acción, de modo que, al refrescarse el encuentro entre los dos personajes, entre los dos cuerpos, la acción ha sufrido un salto hacia adelante, apareciendo con precipitación ante el espectador. Una estrategia usada, sutil pero efectivamente, por muchos cineastas hongkoneses, que también recurren a brevísimas elipsis para conseguir resultados similares.

En sus películas, Jackie Chan recurre a las figuras de omisión con asiduidad, resultando sus obras paradigmáticas en este sentido. Sin ir más lejos, el mismo pasaje de la secuencia final de *Police Story* comentado antes está plagado de estrategias estéticas de esta índole. Por ejemplo, junto antes de los enfrentamientos antes descritos, Chan se está recuperando de un golpe, mientras el sicario de blanco lanza a la testigo que el policía pretende proteger contra una cristalera, tras detener ésta un golpe dirigido hacia el héroe¹⁸⁴. La caída de la testigo es ralentizada ligeramente, para enfatizar el impacto. Chan, enfadado, mira en dirección al villano (Fig. 5.3.2-14 - *Police Story*), y contraataca con una patada (Fig. 5.3.2-15 - *Police Story*). En este caso, el cineasta recurre a una elipsis para acelerar la acción. Concretamente, escamotea todo el movimiento del personaje entre la mirada y la patada, pasando directamente a la acción.

Las dos imágenes presentadas (Fig. 5.3.2-14 - *Police Story* y Fig. 5.3.2-15 - *Police Story*) son el último y el primer fotograma de los dos planos consecutivos con los que se presenta la acción. Como se puede observar, el montaje ha omitido una porción pequeña e insignificante, pero lógica, de la acción, lanzando al protagonista directamente contra el villano. La estrategia, si bien

¹⁸⁴ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 03:48 a 04:45.

fragmenta el movimiento, mantiene su orden, y la porción del movimiento escamoteada es automáticamente completada por la imaginación del espectador, disimulándose la elipsis, por lo que su integridad parece respetada. El espectador no solo se implica empáticamente con la acción, que sigue progresando en el siguiente plano, con Chan como centro. Sino que, además, se ve proyectado hacia adelante, inexorablemente, como el personaje, abalanzándose sobre el villano gracias al apretado montaje, que acelera desde el exterior el ya rápido ritmo interno de la acción.



Fig. 5.3.2-14 - Police Story



Fig. 5.3.2-15 - Police Story

Tras el golpe (Fig. 5.3.2-15 - Police Story), Chan se enfrasca en un largo combate, primero con tres nuevos villanos, del modo anteriormente descrito (Fig. 5.3.2-1 - Police Story a Fig. 5.3.2-4 - Police Story), a los que luego se une

nuevamente el sicario de blanco. El ritmo interno de todos los planos es colérico, gracias al trabajo coreográfico y *performativo* de todos los actores implicados. Y los cortes entre planos, si bien en su mayoría estrictamente continuos, en muchas ocasiones articulan lo que podría definirse como una ‘continuidad acelerada’. Un montaje que respeta la continuidad de las acciones, pero que recurre a diferentes figuras retóricas con el fin de apretar su presentación, precipitándola espacio-temporalmente sin atender contra a lógica de su presentación, contra su integridad y claridad.

Por ejemplo, en medio del combate, tras noquear a tres contrincantes, Chan se gira hacia el único villano aún en pie, elevando la pierna para lanzarle una patada (Fig. 5.3.2-16 - *Police Story*). En ese momento el cineasta decide cortar a un plano más cercano, que permite ver los efectos del golpe con mayor detalle, tras la sucesión de rápidos pero distantes movimientos presentados en el plano en marcha. Corta a un plano medio y frontal de Chan efectuando la patada sobre el villano (Fig. 5.3.2-17 - *Police Story*), presentado éste de espaldas al espectador, con solo su cabeza y sus hombros visibles.



Fig. 5.3.2-16 - *Police Story*

Los dos fotogramas presentados (Fig. 5.3.2-16 - *Police Story* y Fig. 5.3.2-17 - *Police Story*) son consecutivos en la película, es decir, corresponden al último del plano que termina y el primero del siguiente. Como se puede observar, el director, en lugar de repetir en los primeros dos o tres fotogramas del nuevo plano la acción previa –como dictan los manuales–, ha preferido omitir una ínfima porción del movimiento efectuado por Chan, lanzando al

personaje y al espectador directamente de la preparación a la culminación del golpe. El montaje se realiza prácticamente en continuidad, y el espectador en ningún momento queda desorientado. Pero la pequeña porción escamoteada intensifica el desarrollo de la acción, acelerándolo efectivamente.



Fig. 5.3.2-17 - Police Story

El cortísimo plano –11 fotogramas, menos de medio segundo– termina con el villano en primer plano, reaccionando al golpe del héroe (girando hacia su izquierda), mientras éste desaparece de la composición al verse ocultado tras el cuerpo del sicario. Directamente, el cineasta corta a un plano medio corto de otro vilano (Fig. 5.3.2-18 - Police Story), que se abalanza hacia adelante para golpear a Chan. La cámara abre abruptamente el campo visual acompañando la acción del sicario, revelando en el proceso la pierna de éste, que se eleva violentamente hacia la derecha de la composición, a la vez que revela la presencia del propio héroe, que aparece en ese extremo del encuadre, perfectamente preparado para bloquear el golpe (Fig. 5.3.2-19 - Police Story).

En esta ocasión, el director recurre a una paralipsis para acelerar la acción, de forma similar al ejemplo anterior de Tsui Hark. Resulta imposible que el protagonista haya tenido tiempo, en menos de un segundo –18 fotogramas, entre el momento álgido del golpe en el plano anterior, y su aparición, perfectamente preparado, en este plano–, a recuperar el equilibrio tras el salto y el golpe, girarse 180º para encarar al otro villano, y posicionarse para bloquear efectivamente el golpe. Pero el movimiento, tal y como es presentado, resulta narrativamente verosímil.



Fig. 5.3.2-18 - Police Story



Fig. 5.3.2-19 - Police Story

Esto se debe a que, al ocultar a Chan tras el cuerpo del primer villano tras el golpe, y abrir con el segundo villano el siguiente plano, el director consigue que el espectador pierda de vista durante unos fotogramas al personaje, intervalo en el que “acelera” sus movimientos drásticamente, fuera de campo. Una efectiva paralipsis que permite al cineasta presentar la acción de forma atropellada, más rápida de lo humanamente posible, sin por ello romper la continuidad de la escena y la verosimilitud de su presentación.

Además, la súbita revelación del cuerpo de Chan introduce repentinamente en campo un elemento que, si bien esperado, aparece aun así de forma repentina, forzando al espectador a procesar rápidamente la nueva información visual con la que se ve asaltado. Finalmente, dicha revelación

quiebra el movimiento hacia la derecha del villano, con el que el espectador por unos instantes empatizaba corporalmente. De modo que el bloqueo del héroe es sentido, por sicario y espectador, como una parálisis repentina en su línea dinámica, contrastando con la repentina aceleración de la acción del héroe.



Fig. 5.3.2-20 - Police Story



Fig. 5.3.2-21 - Police Story

Tras bloquear a este villano, Chan le golpea tres veces, a lo largo de tres planos, donde el ritmo interno y externo de la acción se desarrolla a una velocidad menor de lo habitual. Se trata de un ritmo justificado narrativamente por la ausencia de otros ataques que exijan una reacción urgente por parte del protagonista, y que resulta estéticamente efectivo como contrapunto, como un descanso 'en acción' para el espectador, tras el acelerado ritmo previo,

intensificado por el montaje. Chan termina por estrellar un espejo móvil sobre el villano, que cae al suelo, bajo una lluvia de cristales fracturados.

Pero nada más provocar el impacto, dirige su mirada hacia la izquierda de la composición, atento (Fig. 5.3.2-20 - Police Story). El director corta directamente a otra posición de cámara, trasera al protagonista, que permite al espectador percibir lo que ha captado su atención: un nuevo sicario que se acerca corriendo hacia el héroe y el espectador (Fig. 5.3.2-21 - Police Story), con una papelera metálica en los brazos, que lanza sobre ambos. El personaje aparece de improviso, porque el cineasta se ha encargado de omitir, durante todos los planos previos (desde la Fig. 5.3.2-16 - Police Story), la presentación del espacio que dicho sicario ocupa, de modo que su reaparición resulta inesperada.

El asalto al espectador y al héroe se presenta de forma abrupta y acelerada. Primero, porque el movimiento del sicario en el segundo plano resulta rápido y feroz: en solo 19 fotogramas, la imagen pasa de la revelación del villano (Fig. 5.3.2-21 - Police Story) al negro más absoluto, colmada por la basura metálica lanzada por éste, que ocupa toda la imagen. Segundo, porque la distancia entre el sicario y Chan parece, tras el corte (del fotograma de la Fig. 5.3.2-20 - Police Story al de la Fig. 5.3.2-21 - Police Story, consecutivos en la película), reducirse drásticamente, pasando la escena de su completa ausencia –no aparece en el plano general previo, bastante amplio, siendo solo vagamente anticipado por la mirada de Chan– a su abrupta intromisión –dada su repentina y feroz aparición en una posición próxima al espectador, en el plano siguiente–, abalanzándose sobre la cámara a toda velocidad. Y tercero, porque el villano lanza la papelera metálica contra la cámara, asaltando el eje óptico del espectador, una estrategia también habitual en el cine de acción hongkonés (de la que se hablará en el apartado 7.3.1).

Chan elude la basura agachándose y rodando por el suelo. Tras deshacerse de un nuevo contrincante, gira al encuentro de otro, que en ese preciso momento está elevando la pierna para golpearle. Corte en continuidad a un plano más cercano, con la espalda de Chan en primer plano, y el villano en segundo término, de frente, ejecutando el golpe. Mientras la pierna del villano

traspasa la pantalla esbozando un arco de derecha a izquierda, Chan se tira rápidamente al suelo para esquivar el golpe, combando su cuerpo hacia abajo y a la izquierda, hasta desaparecer del encuadre en esa dirección. Sin que al villano le dé tiempo a terminar el movimiento, el director corta a un plano de Chan tumbado en el suelo, a los pies del sicario, donde realiza un giro con sus piernas que lanza al villano por los aires. Nada más salir despedido el sicario (Fig. 5.3.2-22 - Police Story), el director corta a un plano general, en el que éste aparece volando por los aires, dando vueltas en dirección a un escaparate (Fig. 5.3.2-23 - Police Story), que acabará por destrozar en su caída.



Fig. 5.3.2-22 - Police Story



Fig. 5.3.2-23 - Police Story

Los dos planos cerrados en los que se resume el ataque del villano y contraataque del protagonista son breves, pero potentes desde el punto de

vista de la dinámica atencional que solicitan. El primero dura tan solo 13 fotogramas, pero arrastra la mirada del espectador por toda la pantalla, velozmente, en una trayectoria en arco de derecha a izquierda, de extremo a extremo. El segundo, que presenta un movimiento corporal más complejo —una especie de tijera con las piernas—, dura unos escasos 17 fotogramas, pero durante ellos la atención del espectador es proyectada desde el centro de la composición, donde se encuentra Chan tumbado, hacia ambos extremos del encuadre, siguiendo el movimiento de las piernas del actor.

En cualquier caso, lo reseñable de estos dos planos es el modo en que aceleran la acción escamoteando una breve porción del movimiento de los personajes. En el tercer plano (Fig. 5.3.2-22 - Police Story) Chan no aparece cayendo, como cabría esperar en un montaje que respetase con exactitud la continuidad de la acción, sino que aparece ya en el suelo, iniciando su contraataque. En el cuarto plano (Fig. 5.3.2-23 - Police Story), el villano no aparece alzándose por los aires, como había quedado al final del plano anterior (Fig. 5.3.2-22 - Police Story), sino que aparece volando y girando por los aires, cayendo sobre la cristalera al fondo. Mediante dos sutiles elipsis, el director abrevia temporalmente el desarrollo de los movimientos, que recorren el mismo espacio, pero en menos tiempo. Las acciones son comprensibles, y la porción escamoteada es minúscula. Insuficiente para romper la integridad de la acción, pero suficiente para acelerar su presentación, precipitándola hacia adelante. Al fin y al cabo, como apuntan Le Blanc y Odell (2000, pág. 12), “[u]na toma distante muestra a la audiencia que no está engañándoles, pero el poder de la edición hace hincapié en la inmediatez de la acción”.

Los directores hongkoneses no solo omiten porciones de la acción para acelerarla, sino que habitualmente también repiten las porciones más agitadas e impactantes, redundando en su efecto cinestésico. En el terreno de las figuras de repetición, la anadiplosis literaria consiste en la repetición de la misma palabra o grupo de palabras al final de un verso y al comienzo del siguiente. Por extensión, podemos hablar de ‘anadiplosis fílmica’ cuando el segmento final de un plano es repetido al comienzo del siguiente. Se trata de una operación donde la lógica de la atracción se impone sobre la lógica narrativa, suspendiendo el desarrollo del relato durante unos instantes a favor

del espectáculo del cuerpo en movimiento, que mediante la anadiplosis resulta insistentemente expresivo. Un recurso que Bordwell (2001) denomina ‘montaje solapado’ (*overlapping editing*), y que los directores hongkoneses utilizan sin restricciones, a diferencia de los director hollywoodienses, los cuales, según el teórico norteamericano, están “maniatados por las convenciones de un cierto tipo de realismo” (pág. 89).



Fig. 5.3.2-24 - Police Story



Fig. 5.3.2-25 - Police Story

Las películas de Jackie Chan no solo ponen en escena una ‘continuidad acelerada’ mediante la omisión de porciones de la acción, sino también, ocasionalmente, mediante la repetición de fragmentos de acción con propósitos puramente estéticos. Por ejemplo, en la misma secuencia de acción antes descrita, si bien un poco más adelante, los villanos han conseguido

derribar al héroe, y pretenden darle el golpe de gracia¹⁸⁵. Pero la testigo a la que debe proteger viene a su rescate y, justo antes de que uno de los sicarios estrellé un pesado maniquí contra la cabeza del protagonista, la testigo le golpea por la espalda con un bate de béisbol, atravesando en su recorrido una cristalera situada entre ambos (Fig. 5.3.2-24 - *Police Story*).

La imagen resulta empáticamente contagiosa, tanto por el intenso movimiento de la testigo, como por el fuerte golpe recibido por el villano. Y el director aprovecha este alto poder expresivo repitiendo inmediatamente la acción, desde una posición ligeramente más cercana (Fig. 5.3.2-25 - *Police Story*). La primera imagen se ofrece con un ligero ralentí, que permite su completa aprehensión. La segunda a velocidad normal, que por contraste parece desarrollarse incluso más rápido de lo normal. Rompe así el director la linealidad del relato a favor de una nueva lógica de la atracción, donde la narración se muestra insistente en su espectacularidad.

Una repetición similar tiene lugar en *Police Story 2*, en una de las escenas de acción iniciales de la película, donde un grupo de matones persigue a Chan en un parque infantil¹⁸⁶. Los villanos corren sin descanso tras el héroe, lanzando golpes con sus extremidades y diferentes armas, que Chan consigue esquivar a duras penas, o bloquear aprovechando las estructuras metálicas circundantes. En una ocasión un villano armado con una afilada espada lanza una estocada contra el protagonista, que choca contra una barra metálica cercana, haciendo saltar chispas a pocos milímetros de la cara del actor, que se muestra asustado en la imagen.

Nada más terminar la acción, Chan se desplaza hacia su derecha, coge impulso, y lanza una patada a la cabeza del villano, que el cineasta repite tres veces, la primera a cámara lenta (Fig. 5.3.2-26 - *Police Story*), las siguientes dos a velocidad normal, cambiando ligeramente el encuadre en cada ocasión. El primer plano presenta la acción desde que el personaje comienza a elevar la

¹⁸⁵ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 05:10 a 05:14.

¹⁸⁶ Ver: "Police Story 2 (1988) - Corte 1.mp4", minutos 01:30 a 01:38.

pierna, en la esquina inferior izquierda de la composición, hasta que golpea al villano y comienza a retirarla de vuelta, mientras el sicario se ve fuertemente empujado hacia la derecha del encuadre. El segundo plano vuelve a repetir la misma porción del movimiento del personaje, es decir, la elevación de la pierna, el golpe, y parte de su retirada. Y el tercer plano abre con Chan golpeando al personaje, para retirar completamente la pierna y girarse hacia otro foco de la acción, mientras el villano cae violentamente sobre el suelo. Así, mediante la anadiplosis, el director pone en escena un movimiento impactante de forma insistente, solicitando al espectador una implicación empática que le lleva a sentir el movimiento como una serie de percusiones en su propio cuerpo.



Fig. 5.3.2-26 - Police Story 2

Cierto es que se repite una porción de la acción previa, de lo que el espectador es consciente a un nivel cognitivo, narrativo. Pero a un nivel físico siente el montaje como una ráfaga de fugaces extensiones y colisiones que empujan la acción hacia adelante. La sensación no es tanto de repetición como de precipitación, con un cuerpo que se abalanza sobre otro apresuradamente, insistentemente, contagiando una actividad cinestésica atropellada.

El material repetido, además, resulta breve en pantalla, y el director salvaguarda la continuidad narrativa dejando que la acción continúe con fluidez en adelante. Una continuidad alentada por el último de los tres planos señalados, que conecta el golpe repetido con la siguiente porción de la acción.

De ahí que se pueda seguir hablando de ‘continuidad acelerada’. Y es que, a pesar del retroceso en la presentación de los eventos, el espectador siente que el movimiento corporal con el que se involucra empáticamente no solo continúa avanzando, sino que lo hace incluso con más ímpetu, atropellándose en su desarrollo.

La repetición de porciones de la acción es una estrategia habitual en el cine de Chan. En sus escenas de combate, como se ha visto, en ocasiones repite dos o tres veces una porción minúscula de la acción, con el propósito de producir, mediante la insistencia y la discontinuidad del montaje un mayor impacto en el espectador. Pero todavía más habitual es que en sus películas se repitan las acciones donde el actor protagonista pone en peligro su integridad, realizando grandes proezas atléticas. El salto final en el centro comercial de *Police Story*, como se ha visto anteriormente, es un ejemplo paradigmático¹⁸⁷. La repetición de las escenas de riesgo más significativas es un clásico en el cine de Chan. Según Le Blanc y Odell (2000, pág. 11), en el cine de Chan:

Las escenas de riesgo siempre son filmadas con múltiples cámaras, principalmente con el objetivo de capturar la acción a la primera (después de todo, algunas de estas acciones nunca pueden repetirse). Pero también ofrecen a Chan una muy rica fuente de material entre el cual elegir para su corte final y, desde estas perspectivas, puede usar los planos para aumentar el efecto. Un método que utiliza es repetir la misma toma en rápida sucesión, dando al público la oportunidad de atrapar la acción dos veces, a la vez que añade impacto. Otra técnica consiste en extender la longitud de la escena de riesgo, entrecortando la misma acción desde diferentes ángulos, creando también un ligero solapamiento en el tiempo real de cada plano.

Por otro lado, el director suele presentar en los créditos de sus películas escenas repetidas de éstas, si bien en esta ocasión las versiones descartadas, aquellas donde las cosas no han salido bien durante el rodaje, en ocasiones con

¹⁸⁷ Otros ejemplos son el salto al globo al final de *Armour of God*, o el salto al montacargas en *Operación Condor*.

dolorosos resultados para los actores implicados. Y este mismo afán le lleva incluso a dedicar los primeros dos minutos de *Police Story 2* a repetir algunas de las imágenes más espectaculares de la primera película de la serie, especialmente aquellas de más riesgo y/o espectacularidad. Pero eso ya es otra historia.



Fig. 5.3.2-27 - *Once Upon a Time in China*



Fig. 5.3.2-28 - *Once Upon a Time in China*

Tsui Hark también recurre a la anadiplosis en algunos pasajes de los enfrentamientos marciales que pone en escena. Por ejemplo, en la secuencia final de *Once Upon a Time in China*, en un receso del combate principal entre Fei-hung y el maestro marcial contratado por sus enemigos, Iron Robe Yim (Shi-Kwan Yen), Fei-hung corre por los pasillos del almacén en el que se desarrolla la

escena, asediado por varios sicarios, que intentan derribarle¹⁸⁸. En un instante, corre hacia tres villanos que se acercan de frente hacia él, salta por los aires, y realiza una triple patada aérea, que golpea rápida y sucesivamente a los tres villanos, casi a la vez. La proeza es presentada en cuatro planos (Fig. 5.3.2-27 - Once Upon a Time in China), que repiten la misma acción: Fei-hung alzándose por los aires, golpeando con la pierna derecha a un villano, con la izquierda al segundo villano, y nuevamente con la derecha al tercero.



Fig. 5.3.2-29 - *Once Upon a Time in China*

El primer plano (Fig. 5.3.2-27 - Once Upon a Time in China) muestra al héroe, de espaldas, corriendo hacia los tres villanos, saltando, y esbozando las primeras dos patadas. El segundo plano (Fig. 5.3.2-28 - Once Upon a Time in China) comienza nuevamente con el personaje alzándose por los aires, repitiendo una porción de la acción mostrada en el plano anterior, que terminaba con el personaje esbozando ya la segunda patada. Concretamente, el plano dedica sus primeros 24 fotogramas –de los 38 que dura– a repetir la acción previa, frente a los 3 fotogramas repetidos que habitualmente se prescribe en los manuales de montaje. (Cabe señalar que, visto fotograma a fotograma, se observa que entre ambos planos existe un fallo de *raccord*: en el primer plano, el héroe golpea primero al villano de la izquierda, y luego al de la derecha; en los siguientes tres planos, golpea primero al de la derecha, y luego al de la izquierda).

¹⁸⁸ Ver: “Once Upon a Time in China (1991) - Corte 3.mp4”, minutos 02:25 a 02:33.

En su desarrollo, el segundo plano muestra las dos primeras patadas, a cámara lenta y desde una posición lateral, lo que permite contemplar con total claridad la acción. El tercer plano muestra, nuevamente, los dos golpes, ahora sin el salto previo. El plano dura un total de 22 fotogramas, que recogen exactamente la acción que comprende los últimos 22 fotogramas del plano anterior. Al igual que en éste, la acción se presenta a cámara lenta, para su mejor aprehensión, pero la posición de la cámara ahora es frontal, si bien la composición –con Fei-hung golpeando en la zona central de la pantalla, y cada uno de los sicarios a un lado– ofrece nuevamente una perspectiva privilegiada sobre los movimientos de los tres personajes. Además, el nuevo plano permite observar la entrada en acción de un tercer villano, que aparece en la composición por la izquierda, en una zona corriendo hacia el héroe.

El cuarto plano, finalmente, muestra nuevamente los dos primeros golpes (ahora la superposición es de solo 6 fotogramas), y una tercera patada inmediatamente posterior, contra el tercer villano. La posición de cámara es prácticamente la misma que en el plano previo, provocando un ligero choque perceptivo en el espectador (al transgredir la regla de montaje de los 30º, que precisamente persigue evitar este efecto de solapamiento, de corte brusco en la percepción). Frente a los dos planos previos, en éste la acción se desarrolla a velocidad normal, lo que produce una efectiva sensación de aceleración (por *contraste cinético*, ver más adelante), que intensifica la cualidad impactante de esa tercera y rápida patada del héroe, que surge como un relámpago, tras la suspensión y repetición temporal previa. La patada, además, se dirige hacia la parte frontal izquierda del plano, donde se encuentra el villano, cerca de la posición del espectador, que se ve asaltado por el gesto. Y el héroe, nada más realizarla y tocar el suelo, sale corriendo por la parte izquierda de la composición, a toda prisa.

En definitiva, encontramos un juego de planos que resulta significativamente impactante, por la fugaz repetición de la misma acción cuatro veces, desde diferentes perspectivas. Tsui Hark golpea así al espectador con el montaje discordante. Y el contraste entre las velocidades de la imagen produce un efecto de aceleración al final del pasaje, acrecentado por la dirección de la acción, ahora dirigida hacia el espectador. El último plano,

además, conecta el movimiento repetido con la siguiente porción de la acción, reconquistando la continuidad narrativa de tal modo que el espectador sienta el montaje simplemente como una serie de percusiones insistentes, y no como una quiebra del flujo de los eventos y los movimientos.

A diferencia de Chan y Hark, no es habitual que John Woo repita porciones de los movimientos de los personajes en medio de sus tiroteos. Sí que repite porciones cuando la imagen contiene un despliegue significativo de efectos especiales, como por ejemplo en las explosiones más espectaculares (véase el pasaje culminante de la larga escena final de *Hard Boiled*, cuando Tequila salta de la ventana perseguido por una bola de fuego). Pero, dado el tipo de escenas de acción que pone en escena, no necesita repetir los movimientos ofensivos de sus personajes, sino tan solo prolongarlos en el tiempo, de forma que, en lugar de disparar un par de veces sobre cada villano, sus protagonistas literalmente acribillan a cada enemigo con insistencia.

Una insistencia enfatizada por el propio montaje, que habitualmente ofrece la acción desde diferentes perspectivas. De este modo, mediante el montaje sucesivo de diferentes 'vistas' sobre la acción, el director renueva progresivamente la mirada del espectador, a la vez que produce una sensación de machacona persistencia en la acción del personaje, no exenta de fundamento. Ejemplo de ello se puede encontrar en el enfrentamiento anteriormente descrito, donde Tony, tras rodar por el suelo, descarga el cargador de sus dos pistolas sobre un villano (justo después de Fig. 5.3.2-10 - *Hard Boiled*). Un tiroteo presentado a lo largo de tres planos montados en perfecta continuidad, donde el cambio de perspectiva no hace más que subrayar la impactante acción¹⁸⁹.

En cambio, Woo sí que recurre habitualmente a otro recurso cinestésicamente efectivo, que podríamos denominar 'contraste cinético'. Se

¹⁸⁹ Curiosamente, será al trabajar en Hollywood cuando Woo recurra ocasionalmente a la anadiplosis fílmica en sus escenas de acción. Ocurre, por ejemplo, en una escena de *Mission Impossible II* (2000), casi al final de la película, repitiéndose con insistencia en la narración una patada de Ethan Hunt (Tom Cruise) a uno de sus enemigos.

trata de un recurso de aceleración habitual en el cine de acción hongkonés, que paradójicamente se articula sobre la cámara lenta, utilizada con asiduidad por los directores de la antigua colonia británica. Resulta común que los cineastas ralenticen porciones de los movimientos de sus personajes, especialmente aquellos física, emocional y/o narrativamente más significativos, por fatigosos, espectaculares o relevantes, enfatizando su importancia y poder expresivo. O que ralenticen los instantes de descanso entre acción y acción, los instantes de *stasis* para el espectador y el personaje, suspendiendo el tiempo para, de paso, intensificar el dramatismo de la situación.

En cualquier caso, cuando la acción vuelve a estallar, y la cámara vuelve a su velocidad normal, el contraste con el ralentí previo lleva a una aceleración de los movimientos inmediatamente posteriores. Una aceleración ciertamente real, en tanto que los movimientos han pasado de ser presentados a cámara lenta a ser mostrados a cámara normal, lo que implica su obvia precipitación en la pantalla. Pero también, en buena medida, ilusoria, consiguiendo el *contraste cinético* que los movimientos se perciban incluso algo más acelerados de la cuenta, como si por unos instantes el director, no contento con normalizar la velocidad de la imagen, estuviera acelerándola sutilmente (lo cual, generalmente, no es el caso). De modo que, paradójicamente, al ralentizar la imagen durante unos instantes, el director consigue dotar a los movimientos inmediatamente posteriores de una efectiva aceleración, contagiosa para el espectador empáticamente involucrado en las acciones del personaje.

Por ejemplo, en una escena intermedia de *Hard Boiled*, ya descrita con anterioridad, los dos policías protagonistas, Tequila (Chow Yun-fat) y Tony (Tony Leung), son emboscados en el interior del barco del segundo por un grupo de tres sicarios. Tequila se ha librado de uno en la zona del camarote y ha salido al exterior por las escaleras de popa. Tony se ha asomado por una escotilla en la proa del barco, pillando por sorpresa al segundo villano, que lanza de un disparo al agua, siguiendo la cámara su enérgica caída. Nada más chocar el sicario con el agua, la narración vuelve al barco, para mostrar a Tony

saliendo de la escotilla (), siguiendo la acción anticipada pocos planos antes, desde una posición de cámara también anticipada otros planos más atrás¹⁹⁰.

El protagonista acaba de acribillar al sicario, sorprendiendo en el acto al villano y al espectador. Motivado por su éxito, instado por el peligro que aun acecha, se abalanza fuera de la escotilla mediante un atlético salto, y nada más salir de ella comienza a girar hacia su izquierda, arma en mano, decidido a ayudar a su compañero. Sus gestos indican celeridad en el movimiento, pero la película lo presenta a cámara lenta, contrastando con el dinamismo de la imagen anterior, para subrayar su determinación, su energía inagotable. Se trata de un recurso habitual en Woo, que construye, a través de la cámara lenta, “una sensación incómoda (o excitante) de que el tiroteo está ocurriendo en un momento eterno borgiano” (Hall, 1999, pág. 65).

Pero Woo quiebra inmediatamente dicha dinámica corporal ralentizada insertando un plano del tercer sicario, apostado en la popa del barco, girando hacia su derecha, en dirección hacia Tony. El contraste es completo: compositivamente, el sicario ocupa repentinamente el espacio que Tony pretende recorrer, a la izquierda de su plano (el espacio posterior a la escotilla, hacia el que dirige mirada y cuerpo); temporalmente, la cámara lenta que presenta a Tony se ve quebrada por una imagen a velocidad normal, que por contraste con la velocidad anterior se percibe y siente enfáticamente acelerada; cinestésicamente, el giro hacia la izquierda de Tony se quiebra por el abrupto –inesperado– giro hacia la derecha del sicario, que encañona al personaje antes de que este pueda reaccionar.

A partir de ese momento, tres breves planos se suceden vitalmente: un fugaz primer plano de Tony, sorprendido; otro plano del sicario, disparando; y un tercer plano de la escotilla desde el punto de vista del sicario, destrozada por el impacto de la bala, mientras Tony salta al agua en un intento de cubrirse. En cualquier caso, el director, tras suspender temporalmente el desarrollo de la acción mediante el ralentí, rompe esta dinámica introduciendo bruscamente un

¹⁹⁰ Ver: “Hard Boiled (1992) - Corte 1.mp4”, minutos 00:45 a 00:53.

nuevo movimiento a cámara normal, sentido como apresurado por el espectador, que se ve empujado bruscamente por el acelerón corporal presentado en la pantalla.

Si bien generalmente el *contraste cinético* se produce al cambiar de un plano a cámara lenta a un plano a cámara normal, los directores en ocasiones recurren a la cámara rápida para subrayar aún más el cambio. Se trata de un recurso que Woo emplea, por ejemplo, en el largo plano de la escena final de *Hard Boiled*, comentado ya en varias ocasiones. A lo largo de su desarrollo, el director recurre a este juego de ralentizaciones y acelerones en dos ocasiones.

En primer lugar, en el pasillo inferior, poco después de iniciarse la acción en dicho espacio, cuando Tony es alcanzado por una bala. Momento que Woo aprovecha para realizar una sutil pero efectiva manipulación temporal en la presentación de sus movimientos. Primero, nada más concluir el tiroteo previo, ralentiza fugazmente la imagen mientras los personajes inician el avance e intercambian posiciones. Seguidamente, vuelve a una velocidad normal, mientras los personajes intercambian un par de palabras. Y rápidamente deciden continuar el avance, resolución que el Woo subraya, en contraposición al ralenti previo, con un ligero aceleramiento de la imagen, que les propulsa hacia adelante, con temeridad y ligereza. De este modo, tras ofrecer un breve descanso a espectador y personajes, la narración vuelve a la acción subrayando esta reinsertión mediante un empujón corporal, que precipita a los personajes y al espectador hacia la acción por venir, que rápidamente estalla frente a ellos.

En segundo lugar, tras ascender y despejar el pasillo superior, llegados al final de éste, Woo vuelve a ralentizar la imagen. Ofrece por unos instantes un sucinto descanso a sus protagonistas, tras la reciente vorágine pirotécnica, que los dos policías aprovechan para mirarse con complicidad, reafirmandose mutuamente en su decisión de continuar el avance hacia la próxima porción del espacio, donde no saben lo que les espera. A las puertas de la habitación contigua, preparados para la batalla, Tequila asiente con la cabeza, y Tony se impulsa hacia el quicio contrario de la entrada, disparando sin cesar a todo lo que se mueve en el interior de la habitación. Woo sigue primero el movimiento de Tony a cámara lenta, subrayando su innegable heroísmo, su loable

determinación. Para, inmediatamente, acelerar la imagen, empujando ineluctablemente a protagonistas y espectador al interior de la habitación, hacia el peligro. Dota así de gran temeridad a los movimientos de sus personajes, a los que precipita a la acción. Y de gran impulso cinestésico a la imagen, con un espectador que se ve doblemente empujado, tanto por el cuerpo de sus personajes como por el ‘cuerpo fílmico’.

Estos momentos en suspenso ofrecen un efectivo descanso al espectador entre tantos pasajes de acción hiperbólica, un contrapunto que evita la monotonía e intensifica la acción posterior, que surge como un estallido. Como si el espectador se encontrase sucesivamente en el ojo de un huracán, antes de ser tragado otra vez por el furioso torbellino. Y que en el caso del plano-secuencia resultan especialmente patentes, porque la continuidad espacio-temporal enfatiza la alternancia entre acción y *pathos*, entre *kinesis* y *stasis*. Un ralentí visual que el director acompaña, ocasionalmente, con un sonido en forma de tenue gemido mecánico, reverberante¹⁹¹. El efecto resalta porque no pretende enfatizar un movimiento atlético, como es habitual en el cine de Woo, sino subrayar la dificultad de un movimiento corriente. Por unos instantes, los cuerpos de los personajes parecen sometidos a un nuevo entorno natural, más denso, donde la fuerza de la gravedad se ha incrementado drásticamente, y los movimientos corporales resultan pesados, gravosos, exigentes. Un fugaz ralentí que suspende el drama, como apuntaba Epstein, para quien este recurso, tan habitual en el cine de Woo,

no solamente permite captar en detalle, como a través de una lupa, los gestos y expresiones, sino que, automáticamente, les infunde dramaticidad, los prolonga y tiene en suspenso como a la espera del acontecimiento. El actor puede interpretar en forma normal cualquier escena: entra, se sienta, abre un libro, lo hojea; por simple

¹⁹¹ Según el propio Woo (Tirard, 2003, pág. 160): “Mi velocidad de cámara lenta preferida es de 120 fotogramas por segundo. Es una quinta parte de la velocidad normal. La razón de rodar estos planos a cámara lenta es que si siento que un momento resulta particularmente dramático o excepcionalmente real, trato de capturarlo y hacer que dure el máximo posible. Pero son cosas que no se necesariamente en el plató; suelo descubrirlas durante el montaje. Es como una verdad que se me revela, una verdad que siento con tanta fuerza que quiero destacarla.”

desmultiplicación, la cámara confiere una íntima gravedad a tal representación, la hace depositaria de un extraño secreto, la convierte en un fragmento de tragedia. (Epstein, 1957, pág. 133)

Los dos policías, fugazmente ralentizados tras un pasaje de acción, se mueven como si el agotamiento les hubiera alcanzado, tras eludirlo furiosamente. La fatiga y el dolor, porque la vuelta a la velocidad normal implica una constatación de las heridas presentes y pasadas, físicas y mentales: en una ocasión Tony se descubre herido; en otra se percata de que ha disparado erróneamente sobre un policía; y en una tercera Tequila confiesa un trauma similar en su pasado, del que aún no se ha recuperado psicológicamente. Breves episodios que dotan de humanidad a unos personajes en constante guerra, acercándolos entre sí y al espectador.

El *contraste cinético* no es un recurso exclusivo de Woo. Jackie Chan y Tsui Hark también lo utilizan en sus películas, como se puede apreciar en los ejemplos anteriores de anadiplosis fílmicas. En todos los casos, cuando Chan o Hark repiten una porción de la acción plano tras plano, es normal que uno de ellos se presente a cámara lenta, de modo que el espectador puede aprehender el movimiento con claridad, y que después, al volver reproducirlo a cámara normal, sienta el empujón corporal correspondiente, consecuencia de dicho efecto de contraste cinético. Pero Chan y Hark no solo recurren a ello en los casos de anadiplosis, sino que trufan sus escenas de acción de imágenes ralentizadas que, intencionadamente o no, acaban por articular el efecto estético mencionado.

Por ejemplo, en uno de los pasajes de la escena final de *Police Story*, Chan, que se encuentra enfrascado en una batalla campal con varios villanos, acaba de lanzar por los aires a uno de ellos, que acaba estrellándose contra el escaparate al fondo¹⁹². Mientras el villano vuela por los aires y se estrella contra el escaparate, Chan y el villano de blanco, visible a la izquierda de la composición, se ponen en pie (Fig. 5.3.2-23 - *Police Story*). El plano completo está presentado con ralenti, enfatizando el trabajo del especialista que choca

¹⁹² Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 04:20 a 04:28.

contra la vitrina, y los destrozos que este impacto provocan. Pero, además, pone en juego un *contraste cinético* con la acción previa y siguiente. Tras levantarse ambos personajes, el cineasta corta a un plano medio frontal al villano, donde éste aparece golpeando a Chan enérgicamente, haciéndole girar la cabeza hacia atrás, y nuevamente hacia adelante. El contraste de la cámara lenta previa con el acelerado movimiento de ambos personajes, y el uso de una nueva brevísima elipsis al cortar de un plano al siguiente, dotan de una elevadísima movilidad a la imagen, que solo dura 30 fotogramas en pantalla, pero se presenta y siente como un intenso impulso cinestésico.

Mediante esta serie de recursos fílmicos, combinados con un preciso ordenamiento de los cuerpos y sus movimientos en el interior del plano, los directores hongkoneses consiguen implicar cinestésicamente a sus espectadores de forma intensa.

6

Movimientos sinestésicos: la vección cinematográfica

6.1. Introducción

Custer of the West (*La última aventura del general Custer*, Robert Siodmak, 1967) es un western norteamericano poco conocido, rodado totalmente en suelo español, concretamente entre las provincias de Almería, Toledo y Madrid. Centrada en las peripecias del general Custer (Robert Shaw), la película narra los sucesivos encontronazos entre la caballería estadounidense y las poblaciones indígenas que terminarían desembocando en la famosa Batalla de Little Bighorn. Pero más allá de la historia que cuenta, la obra resulta interesante por la temprana y reiterada aparición de unos pasajes donde, por algún motivo argumental, los personajes pierden el control y se ven lanzados a un movimiento desbocado, que la cámara presenta desde su punto de vista.

La misma situación tiene lugar en tres ocasiones diferentes: cuando dos personajes maniatados descienden una ladera en una carreta, al escapar un personaje dejándose llevar por un canal de agua, y al perderse el control de un tren tras ser abatido el conductor. Y en los tres casos la narración no solo insiste en presentar dichos movimientos desde el punto de vista subjetivo de los personajes, sino que además lo hace durante un tiempo apreciable, dejando que la acción se prolongue, a pesar de su bajo contenido dramático. En todos los casos se alterna la visión subjetiva de algún personaje con sus reacciones ante los obstáculos y peligros ante él. Cuando la carreta se aproxima peligrosamente a una curva pronunciada, evento del que se hace copartícipe al espectador en primera persona, la narración muestra un breve plano del personaje donde no solo se revela la tensión de sus facciones, sino también el modo en que intenta redirigir el carromato inclinando su cuerpo hacia el lado contrario. Cuando durante el descenso por el canal de agua se observa que una viga cruzada se acerca peligrosamente al personaje, la narración le muestra contorsionando su cuerpo con el fin de evitar el choque, movimiento que se traduce en un ligero gesto esquivo del plano subjetivo. Y así sucesivamente, en los tres casos, hasta llegar al final del pasaje.

En este sentido, las escenas mencionadas resultan reveladoras de la implicación corporal del espectador con el campo visual de la película. Al compartir en los tres casos la mirada del personaje, el espectador no solo siente en su propio cuerpo la sensación de movimiento inducido por el descontrolado desplazamiento de turno, sino que reacciona de forma similar a los obstáculos puestos ante él. De modo que cuando se nos presenta a los personajes inclinándose o contorsionándose con el fin de esquivar algún peligro, la imagen no hace más que mostrar un movimiento que el espectador ya se encuentra realizando de forma atenuada. A pesar de su posición pasiva, el desplazamiento del campo visual involucra corporalmente al espectador en la escena, y no solo desde el punto de vista del impulso cinestésico inducido, sino también del deseo de control sobre el propio movimiento.

La movilización del espectador mediante el movimiento de la cámara es uno de los mecanismos estéticos habituales a los que recurre el cine de acción hongkonés. A través de una estructurada organización de los desplazamientos en el espacio diegético del punto de vista de la narración, el cine hongkonés consigue producir determinadas sensaciones cinestésicas en sus espectadores, complementarias a las inducidas mediante otras estrategias. Con el fin de ahondar en este mecanismo estético, a continuación se procederá a detallar un marco teórico centrado en el fenómeno de la vección cinematográfica (6.2). Para ello, primero se detallan algunas características de la narración fílmica en tanto que actividad perceptiva sobre un universo diegético, pasando desde el ‘observador invisible’ de la teoría cinematográfica clásica, al ‘cuerpo fílmico’ de la teoría fenomenológica contemporánea (6.2.1). Después se ahonda en las condiciones que, según la fenomenología, deben darse en la narración para que el espectador pueda ‘empatizar muscularmente’ con dicho ‘cuerpo fílmico’ (6.2.2). Luego se presentan dos posibles procesos neuropsicológicos que explican, desde los avances científicos enmarcados en las ciencias cognitivas, dichas sensaciones de automoción producidas por las películas (6.2.3). Y finalmente, partiendo de los postulados de la fenomenología, se reflexiona sobre la relación dialéctica que se establece entre el espectador y el ‘cuerpo fílmico’ en lo referente a la movilidad, y sus consecuencias para la dimensión cinestésica de la experiencia fílmica (6.2.4). Tras ello se procederá a analizar

diferentes ejemplos sacados de películas de acción hongkonesas del periodo estudiado, prestando atención al singular empleo de estos recursos demostrado por los cineastas de dicha industria (6.3.1).

6.2. Movimientos sinestésicos tras la cámara: marco teórico

En los grandes cineastas, los movimientos de cámara, pero también lo que a menudo se llama, tal vez de manera inadecuada, reencuadres, tienen un valor especial de activación, que recoge lo que de ignoto se establece entre los cuerpos y, de ahí, entre esa relación misma y el enigma de su paso al espectador. (Raymond Bellour)¹⁹³

6.2.1. El 'cuerpo fílmico': la película como acto perceptivo

Toda narración cinematográfica guía la atención del espectador a través de un universo diegético donde se desarrollan una serie de acontecimientos dramáticos. Si bien todos los elementos audiovisuales de la película participan en este proceso de igual modo, resulta natural diferenciar entre aquellos que materializan el universo diegético en el que se desarrolla la historia, y aquellos que lo presentan audiovisualmente. No se trata aquí de diferenciar entre contenido y forma, dado que todos los elementos aludidos son formales, están igualmente sujetos a la intervención creativa del cineasta, y participan por igual en la producción de la sensación y el sentido. Sino más bien de marcar una división ontológica y fenomenológicamente pertinente entre los elementos formales de los que se compone la película.

Una división ontológica, en tanto que no es difícil advertir la diferente naturaleza de los elementos *profílmicos* y *fílmicos* de la película, si bien la tecnología digital ha comenzado a diluir las fronteras entre ambas categorías. Y una división fenomenológica, dado que el espectador experimenta la película como la *percepción* mediada de un *universo diegético* material (formado por

¹⁹³ Bellour (2013, pp. 179-180).

espacios, objetos, personajes y acciones físicas), es decir, como la *presentación* de un universo diegético *representado*, dado. De modo que, si bien todos los elementos se coordinan y colaboran en el proceso de narrar la historia, el espectador experimenta la película como un constante desplazamiento espacial-atencional por un universo diegético autónomo, habitado por unos personajes y en el que se desarrollan unos acontecimientos independientes del acto perceptivo por el que son presentados.

Una división ontológica y sobre todo fenomenológica, que inevitablemente recorre transversalmente gran parte de la teoría fílmica del siglo XX. Así, Hugo Munsterberg argumentó de forma temprana, en su *The Photoplay. A psychological study* (1916), que la película presenta el universo diegético replicando en buena medida las estructuras perceptivas y las dinámicas atencionales de la psicología humana¹⁹⁴. Un planteamiento considerablemente intuitivo, que fomentaría la teoría fílmica del ‘observador invisible’, según la cual toda película narrativa representa los acontecimientos de la historia a través de la visión de un testigo invisible o imaginario que se mueve por el universo diegético observando (registrando) la acción. La formulación más explícita de esta teoría vendría de la mano de V. I. Pudovkin, en su *Film Technique* (1926), para quien la cámara representa los ojos de un observador implícito que ve la acción, sucesivamente, desde diferentes puntos de vista, en función de sus intereses atencionales. De modo que la película imita la percepción ordinaria del espectador: cada plano es el resultado de prestar atención a uno o varios objetos concretos, y cada movimiento de cámara y corte puede compararse con la movilidad del cuerpo y el cambio en la atención. El modelo permitía, en ese sentido, explicar la naturalidad y efectividad del montaje continuo: cada cambio de plano se suponía motivado por el deseo de ese observador invisible de atender a un nuevo detalle; y las

¹⁹⁴ Para Munsterberg, por ejemplo, el paso de un plano medio a un primer plano replica un movimiento de acercamiento perceptivo del espectador hacia el objeto encuadrado, sobre el que focaliza su atención; lo que le permite elucubrar sobre la evolución histórica de la forma fílmica, argumentando, por ejemplo, que dicho primer plano se desarrollaría estilísticamente como una opción para los cineastas de la necesidad del espectador de acceder a una vista más cercana a un objeto o porción del espacio, por motivos estéticos y/o dramáticos.

reglas del montaje continuo como estrategias orientadas a preservar la orientación y coherencia de su visión.

Durante buena parte del siglo XX, “el modelo del testigo invisible se convirtió en la respuesta para todo por parte de la teoría fílmica clásica, incluyendo problemas relacionados con el espacio, el autor, el punto de vista y la narración” (Bordwell, 1996, pág. 9)¹⁹⁵. Como contrapartida, la llegada del estructuralismo y los estudios semióticos del cine traerían nuevas formas de concebir la representación cinematográfica, partiendo esencialmente de la tríada de conceptos *historia*, *discurso* (o *enunciado*) y *narración* (o *enunciación*). Pero en la mayoría de casos seguían manteniendo la idea de que la película está controlada por una entidad cuasi-humana (el gran imaginador, mostrador, narrador, etc.), que ya no la percibe desde dentro sino que la crea inevitablemente desde fuera, desde una posición superior (como un demiurgo)¹⁹⁶. Resulta aún así curioso que, en muchos casos, los teóricos lingüísticos de la representación cinematográfica hayan tendido a replicar en cierto modo los fundamentos de la teoría del observador invisible, privilegiando la mirada (de la cámara, del narrador) en el proceso de enunciación. Una concepción de la narración que vuelve a tratar el mundo diegético “como una unidad previa modulada desde el exterior por otra inteligencia: la que encuadra la acción y pone una imagen tras otra” (Bordwell, 1996, pág. 24). Metz resulta paradigmático en este sentido, antropomorfizando

¹⁹⁵ El observador invisible se convertiría en ocasiones en observador *ideal*, una licencia teórica que permitía adaptar el modelo a los casos en los que la mirada de la cámara excedía los límites de la visión de un observador en la vida real, dando cuenta así de la habitual omnipresencia y ubicuidad que manifestaba. Pero aún así era incapaz de explicar técnicas cinematográficas como la pantalla dividida o la superposición de imágenes (doble exposición). Olvidaba que la mayoría de las películas presentan cambios de perspectiva que no pueden atribuirse a un cambio en la atención del espectador, sino que vienen motivados por otras razones. Y, en su énfasis en el trabajo de la cámara y el montaje, eludía todo el trabajo de puesta en escena en lo profílmico. En este sentido, apunta Bordwell (Bordwell, 1996, pág. 12), el modelo “se ha basado excesivamente en la analogía entre ojo y cámara, y minimizado el papel narrativo de otras técnicas fílmicas”.

¹⁹⁶ Entidades que crean y presentan la película que el espectador percibe, y que permitían dar cuenta de los movimientos imposibles de la cámara, de todo aquello que excedía la observación (materiales y comentarios visuales, textuales, sonoros y orales introducidos en las películas), y del origen de las imágenes presentadas en las ‘narraciones tramposas’ por ‘narradores poco fiables’.

la cámara al describir el modo en que las películas tradicionales presentan personajes que miran, y una cámara que los *mira* mirar.

Los efectos sobre la experiencia de este comportamiento perceptivo de la narración fílmica han sido explorados con mayor detenimiento por la teoría fílmica fenomenológica, especialmente a partir del fundamental trabajo de Vivian Sobchack (1992). Siguiendo a Merleau-Ponty, la autora apunta que el *cuerpo-vivido*, concepto central en la fenomenología existencial, no es solo un objeto en el mundo, sino también un sujeto en él. Es a la vez agente y agencia de una vinculación con el mundo que es vivida en su modalidad subjetiva como percepción, y en su modalidad objetiva como expresión, constituyendo ambos modos la unidad de la experiencia significativa. De modo que el cuerpo-vivido es a la vez un sujeto en el mundo y un objeto para el mundo y para los otros. No solo provee un “lugar” para la percepción y la expresión, sino que performa la conmutación de percepción a expresión, y viceversa. Al percibir, nuestro propio cuerpo participa en el proceso perceptivo de forma activa (moviéndose para mejorar la percepción, respondiendo a los objetos percibidos), convirtiéndose a su vez en la expresión de una percepción. De modo que la propia percepción del mundo siempre está disponible para el mundo y los otros como la expresión objetiva del cuerpo-vivido, esto es, la realización material y activa de la intencionalidad perceptiva, su gesto visible¹⁹⁷.

¹⁹⁷ Antes que los sistemas y códigos del lenguaje natural, estamos previamente sumergidos en el ‘lenguaje primordial de la existencia corporalizada’, un lenguaje que no es sistemático y regulativo sino sistémico y constitutivo, que surge del proceso de ser-en-el-mundo y de la reversibilidad vivida de la percepción y expresión ejercitada por el cuerpo-vivido al compartir material y finitamente la “carne” del mundo que habita. La existencia corporalizada modula y refleja el mundo como algo siempre ya significativo, de modo que mucho antes de que consciente y voluntariamente diferenciamos y abstraigamos el significado del mundo al ‘lenguaje ordinario’, mucho antes de que restrinjamos ‘significados salvajes’ en un sistema simbólico discreto, estamos inmersos en el lenguaje como un sistema existencial. “En el propio movimiento de la existencia, en la propia actividad de la percepción y su expresión corporal, inauguramos el lenguaje y la comunicación” (Sobchack V. , 1992, pág. 12). En este sentido, cuando vemos una película nos sumergimos en el mundo que nos presenta a través de una actividad corporal, “marcada por el modo en que el significado y el acto de significar son *directamente* sentidos, están *sensualmente* disponibles para el espectador” (Sobchack V. , 1992, pág. 8). Se entiende así que la autora plantee que la expresividad cinematográfica es antes corporal que literal, lo que permite “describir y explicar el origen y la ubicación del significado y la significación cinemática en la experiencia de la visión como una actividad existencial corporalizada [*embodied*] y significativa” (Sobchack V. , 1992, pág. xvii).

Toda película presenta unos modos y estructuras perceptivas con los que se ha “captado” visual y sonoramente el mundo profílmico. En el cine, como en la vida, percepción y expresión dan sentido al mundo y crean sentido en el mundo, no se oponen entre sí como dos constructos y prácticas distintivamente diferenciadas. En este sentido, una película no solo debe considerarse como un *objeto visible*, sino también como un *sujeto que ve*, en tanto que demuestra una actividad perceptiva, igual que el espectador¹⁹⁸. Percibimos la películas a la vez como “sujeto de su propia visión” [*subject of its own vision*] y “objeto de nuestra visión” [*object for our vision*]. Una fotografía no se comporta, sino más bien espera a ser poseída por el espectador que la contempla. Pero una película se comporta y actúa, siendo experimentada no como una mera *reproducción* de algo objetivo, sino como un ente subjetivo e intencional que *presenta una representación* del mundo objetivo (Sobchack V. , 1992, págs. 62-63). La película es más que una representación de la visión del cineasta, porque lo que vemos cuando ‘vemos una película’ no es meramente un registro y producto de lo que el cineasta vio en un momento determinado en un espacio determinado, sino la película *viendo*: vemos su propio proceso de percepción y expresión desarrollándose en el espacio y el tiempo.

Como apunta la autora en otro texto, la imagen cinematográfica convierte el “punto de vista congelado” de la fotografía sobre la que se construye en “trayectorias dinámicas e intencionales de *visión auto-desplazada*”¹⁹⁹ [*self-displacing vision*], de tal modo que “no sólo representa visiblemente objetos en movimiento, sino también –simultáneamente– presenta *el movimiento mismo de la visión*” (Sobchack V. , 2004, pág. 145), que se experimenta fenomenológicamente como “un *flujo intencional* de las imágenes en movimiento” (pág. 146). De modo que “el *movimiento automático* de la película a través de la cámara y el proyector se sobreescribe y se

¹⁹⁸ Según Sobchack (1992, pág. 23): “Tanto la película como el espectador son capaces de ver y de ser vistos, están encarnados en el mundo como sujetos de visión y objetos de visión.”

¹⁹⁹ Según Sobchack (2004, pág. 145), *La Jetée* (Chris Marker, 1962) resalta “esta diferencia radical entre el momento trascendental, posicionado de la fotografía y el impulso existencial del cine, entre la escena para ser *contemplada* y la escena como es *vivida*”.

transforma por el *movimiento autónomo* de lo que se percibe fenomenológicamente como una intencionalidad visual que elige visiblemente los sujetos y objetos de su atención, toma una actitud hacia ellos, y los acumula en una experiencia articulada estética y éticamente significativa” (pág. 146). Las imágenes en movimiento del cine son experimentadas como subjetivas e intencionales, como una fuerza que presenta la representación de un mundo objetivo²⁰⁰.

En su función existencial, la película comparte una equivalencia privilegiada con sus homólogos humanos. Esto no quiere decir que la película sea un sujeto humano, sino que debe considerarse como un sujeto que ve, “que manifiesta una competencia en la actividad perceptiva y expresiva equivalente en estructura y función a la competencia desempeñada por el cineasta y espectador” (Sobchack V. , 1992, págs. 21-22). Frente a las clásicas metáforas del marco, la ventana y el espejo, tan extendidas en la teoría fílmica y que conciben la pantalla como un *objeto visible* estático²⁰¹, la autora plantea que toda película “se dirige a nosotros como la percepción expresada de un anónimo, aunque presente, *otro*” (pág. 9), cuya “existencia como una ‘visión-que-ve/visión-vista’ implica un *cuerpo*” (pág. 133), que denomina ‘*cuerpo-fílmico*’²⁰². En tanto que *sujeto que ve*, la película manifiesta una corporalidad

²⁰⁰ Al mismo tiempo presentación y representación, sujeto que ve y objeto visible, la narración cinematográfica dota de densidad al espacio fotográfico sobre el que se construye, convirtiéndolo en “un *mundo* concreto y habitable” (Sobchack V. , 2004, pág. 151).

²⁰¹ Tres metáforas han dominado la teoría cinematográfica: el marco pictórico, la ventana y el espejo. Las primeras dos representan los polos opuestos de la teoría cinematográfica clásica (formalismo y realismo), mientras que la tercera, el espejo, representa la fusión sintética de percepción y expresión que caracteriza la mayor parte de la teoría fílmica contemporánea. Pero en las tres metáforas el intercambio y la reversibilidad de la percepción y expresión son suprimidos, así como “los fundamentos intrasubjetivos e intersubjetivos de la comunicación cinemática” (Sobchack V. , 1992, pág. 15). En este sentido, según Sobchack (1992, pág. 24): “El teórico, abstraído de su propia experiencia corporalizada en la sala de cine, describe la visión cinemática como la vinculación esencial de un *sujeto que ve* y un *objeto visto*, en lo que es pensado, en lugar de vivido a través, como un singular y desencarnado acto de visión y significación”.

²⁰² El ‘cuerpo’ de la película está formado por dos ‘órganos’ esenciales: la cámara como el órgano perceptivo y el proyector como órgano expresivo. La cooperación de la cámara y el proyector existencialmente habilita y erige la película como una ‘*imagen en movimiento*’ (la autora usa el término inglés ‘*moving picture*’, literalmente ‘imagen en movimiento’, pero semánticamente usada en el mundo angloparlante como sinónimo directo y cotidiano de ‘película’, del que se deriva el aún más común término ‘*movie*’). En este sentido, “la

en su comportamiento perceptivo, realizada por la presencia física de la cámara en el momento del rodaje, pero de diferente naturaleza que la cámara, dado que dicho comportamiento se articula a partir no solo de las tomas en movimiento, sino también del montaje. El cuerpo-filmico “no necesita ser visible en su visión, del mismo modo que nosotros no somos visibles a nuestra visión cuando ésta logra aprehender visualmente cosas diferentes a sí misma” (Sobchack V. , 1992, pág. 133)²⁰³. El espectador no ve un cuerpo visual, físico, sino una *conducta visual* “según hace visible un *esquema postural* y un *estilo intencional*” (pág. 138). El espectador ve el *comportamiento visual* de la película, a través del cual se le presenta el mundo diegético representado²⁰⁴. De modo que el cuerpo de ese ‘otro’

es revelado únicamente como una presencia visiblemente ‘ausente’, como ‘trascendente’ antes que inmanente en mi experiencia. Pero es una presencia, no obstante, porque aunque no puedo verla, puedo ver su actividad. La ‘psique’ del otro está inscrita en la conducta y el comportamiento visible, en el esquema o estilo postural, del ‘cuerpo visual’ del otro. Tal como intencionalmente habita y se relaciona con el mundo, el comportamiento visible de este cuerpo es entendido como un posible (si no necesariamente probable) proyecto motor intencional que puede ser tomado por mi propio cuerpo, y significa la presencia de otro

cámara anuncia la invisible pero sustancial presencia de una conciencia intencional y corporalizada, siempre marcada por la actividad y el movimiento” (Sobchack V. , 1992, pág. 209), y “el proyector es responsable de y posibilita la presencia visible de la percepción de la cámara”, transformando “esa percepción subjetiva en expresión objetiva” (Sobchack V. , 1992, pág. 210).

²⁰³ Aunque se podría argumentar que una película como *Tatuaje* (Bigas Luna, 1976) visibiliza su corporalidad al incluir la cámara en su campo de visión, captándola a través de un espejo incluido dentro del universo diegético.

²⁰⁴ Así, “el poder del medio y su habilidad para comunicar la experiencia de una visión corporalizada y en-el-mundo reside en la experiencia *común* para la película y el espectador: el *acto de ver tal y como es experimentado desde dentro*. Tanto la película como el espectador están involucrados en el acto de ver un mundo como visible, y ambos habitan su visión desde dentro de ella-como la relación intrapersonal entre ‘yo mismo, mi psique’ y mi ‘imagen interoceptiva’.” (Sobchack V. , 1992, pág. 136). Según la Sobchack (1992, pág. 138), “la actividad de ver de la película es inmanente y visible – dada a mi propia visión como mi propia visión es me es dada a mí. La visión de la película no aparece visiblemente como el ‘otro’ lado de la visión (el ‘cuerpo visual’ del otro), sino como una visión vivida intencionalmente, interoceptivamente, visualmente como “mía”.”

como sujeto-para-sí-mismo del mismo modo que un objeto intencional para mí. (Sobchack V. , 1992, págs. 136-137)

La película *duplica* la estructura y actividad de la visión de su espectador, presetando una actuación visual a la vez distinguible de e incluida en la del espectador. La conducta visual y el esquema postural de la película son experimentados por el espectador como *diferentes* a los suyos, a pesar de estar incluidos en su visión²⁰⁵. En este sentido, la película sirve como un conducto para la percepción del espectador, estableciéndose un *diálogo visual* entre ellos²⁰⁶. Partiendo de los estudios de Don Ihde sobre la fenomenología existencial²⁰⁷, la autora identifica dos posibles relaciones entre la percepción del espectador y la del cuerpo fílmico: una *relación hermanéutica*, por la cual el principal objeto de la atención del espectador es la máquina misma, la película como instrumento perceptivo; y una *relación corporalizada*, entendida como toda experiencia instrumentalmente-mediada en la que el instrumento es tomado como parte de la experiencia de involucrarse corporalmente con el mundo. En el primer caso, el espectador se relaciona directamente con la película en tanto que instrumento perceptivo, dándose “una parcial *opacidad*

²⁰⁵ Pero hay que prestar atención, ya que, “aunque la estructura y actividad intrapersonal de la visión es común a la película y al espectador, la visión de la película no es la visión del espectador –aunque como Lacan sugiere y Christian Metz elabora con respecto al cine, esta homología puede llevar a una confusión entre la visión del espectador y la visión de la película” (Sobchack V. , 1992, pág. 136).

²⁰⁶ “Siempre hay dos actos de visión corporalizada trabajando en la sala de cine, dos visiones corporalizadas constituyendo la inteligibilidad y el significado de la experiencia fílmica. La visión de la película y [la del espectador] no se funden, sino que se encuentran en el acto de compartir un mundo y constituir una experiencia que no solo es intrasubjetivamente dialéctica, sino también intersubjetivamente dialógica. A pesar de que hay momentos en que nuestras visiones pueden ser congruentes en la convergencia de nuestros intereses (nunca de nuestra situación), también hay momentos en los que nuestras visiones entran en conflicto; nuestros valores, intereses, expectativas y proyectos difieren; algo no es comprendido o es negado a pesar incluso de que es visible y visto. La visión cinemática, por lo tanto, nunca es monocular, siempre está doblada, siempre es la visión de dos sujetos que ven material y conscientemente habitando, significando, y compartiendo un mundo de una manera a la vez universal y particular, un mundo que es mutuamente visible pero hermeneuticamente negociable.” (Sobchack V. , 1992, pág. 24). Una relación *intrasubjetivamente dialéctica*, en tanto que es de la combinación de ambas visiones (la *síntesis*) de donde surge lo visto. Y una relación *intersubjetivamente dialógica*, en tanto que ambas posiciones negocian (dialogan) sus intereses perceptivos.

²⁰⁷ Véase: Ihde, D. (1986). *Experimental Phenomenology: An Introduction*. New York: State University of New York Press.

entre la máquina y el mundo”, de modo que “la máquina funciona como un texto” (pág. 187)²⁰⁸. En el segundo caso, la película en tanto que instrumento perceptivo forma parte del acto de dirigir la conciencia del ser sobre el mundo, dándose “una relación de *transparencia* parcial” (pág. 180) entre el espectador y el cuerpo fílmico, que se siente como una *extensión instrumental* en la experiencia del espectador²⁰⁹.

En el caso de la relación corporalizada, se establece una *correlación intencional* entre espectador y película, en tanto que la máquina es incorporada al acto intencional humano de percibir el mundo, de modo que el mundo es experimentado *a través* del instrumento. Como se ha indicado, el instrumento tenderá a ser *transparente* al ser humano, en tanto que es utilizado para percibir *a través* de él. Pero esta transparencia nunca es completa²¹⁰, sino una cuestión de grado. Diferentes factores del contexto de visionado, como la comodidad del asiento y la sala, la existencia de ruidos y luces, o la amplitud de la pantalla en relación con el campo visual del espectador, condicionan el grado de transparencia de la relación corporalizada²¹¹. A lo que se añaden factores internos a la obra, principalmente

²⁰⁸ Este tipo de relación ser-instrumento-mundo en términos fenomenológicos quedaría simbolizado de este modo: ser→(instrumento-mundo).

²⁰⁹ Estas relaciones “extienden la intencionalidad en el mundo” (Sobchack V. , 1992, pág. 181), y se puede plasmar en un diagrama como sigue: (ser-instrumento)→mundo.

²¹⁰ Si bien absorbida por la experiencia del espectador, siempre hay una cierta ‘resonancia’ por la que se siente la objetividad del instrumento, su condición externa al ser que percibe a través de él. “La percepción instrumental mediada nunca es experimentada como exactamente identidad a la percepción directa, esto es, la percepción experimentada interoceptivamente a través del cuerpo-vivido como ‘mío’” (Sobchack V. , 1992, pág. 178). Este es un punto demasiado a menudo descuidado por esas teorías de la identificación cinematográfica que sugieren que el total sometimiento del espectador a la ‘otra’ visión, y que hablan de ilusionismo en el cine. “La absorción nunca es completa; el mecanismo nunca es completamente incorporado en el cuerpo-vivido del espectador. Siempre hay una ‘resonancia’ [*echo-focus*] en la percepción del mundo del espectador que marca la percepción como mediada por un instrumento” (Sobchack V. , 1992, pág. 178). Algo parecido a lo que ocurre con las prótesis, que si bien literalmente integradas en el cuerpo, corporalizadas, nunca resultan ser completamente ‘naturalizadas’, siempre hay una sensación objetiva de su existencia foránea al cuerpo.

²¹¹ El espectador siempre acaba por experimentar cierta ‘resonancia’ por la que se siente la objetividad del instrumento. Esta ‘resonancia’ es experimentada por el espectador no de una forma directa y material (como el contacto con una prótesis, o el contacto del cineasta con el visor de su cámara), sino difusa. La autora apunta

su capacidad para capturar el interés del espectador en los acontecimientos (re)presentados, reduciendo la *distancia fenomenológica* entre él y la película (como se ha comentado en otro apartado). Esto explica que, de forma general, las películas narrativas clásicas desarrollen una relación con el espectador más corporalizada que las películas narrativas ‘de arte y ensayo’, dada la tendencia de estas últimas a redirigir la atención y el interés del espectador de los acontecimientos narrados a la propia forma en que son narrados (estableciendo, en consecuencia y a la inversa, una relación hermenéutica más intensa con la película).

Por otro lado, el cuerpo-fílmico, en tanto que instrumento de acceso al mundo diegético, transforma el modo en que el espectador accede perceptivamente al mundo. En este sentido, la cámara ofrece al cineasta y al espectador simultáneamente una *amplificación* de su experiencia perceptual (ofeciendo formas de acceso visual al mundo no disponibles para la visión humana)²¹², y una *reducción* de ésta (evidentemente, desde el punto de vista

dos posibles ‘puntos críticos’ [*junctures*] donde la resonancia se hace más fuerte. El primer ‘punto crítico’ tiene lugar cuando la visión interoceptivamente vivida del espectador se encuentra con los límites de la pantalla, que no llenan por completo su campo visual y, por lo tanto, reducen la equivalencia entre campo visual propio y campo visual fílmico. En este sentido, apunta la autora, la señal de ‘Salida’, en muchas ocasiones visible mientras vemos la película a oscuras en una sala de cine, funciona como un irónico pero literal marcador de los límites de la visión. La forma del campo visual presentado por el proyector acaba siendo incluida dentro –en lugar de asimilada como– del campo los límites elípticos e indefinidos del campo visual del espectador. Este tipo de ‘resonancia’ puede ser ‘silenciada’ en buena medida mediante nuevas tecnologías de filmación/proyección, como Cinerama o IMAX, que persiguen un isomorfismo entre el campo visual de la pantalla y el del espectador. (Sobchack V. , 1992, pág. 178). El segundo ‘punto crítico’ se encuentra en el propio cuerpo del espectador, o, más concretamente, en las diferentes situaciones del cuerpo del espectador y el cuerpo de la película, creando en el espectador “una resistencia a la percepción proyectada, una inhabilidad para absorberla totalmente” (Sobchack V. , 1992, pág. 179). No podemos abstraer la visión del cuerpo-vivido del espectador, que como tal tiene siempre un lugar en el mundo, una situación en él. La visión del espectador está informada por y llenada con sus otros modos de acceso al mundo, incluyendo, sin ir más lejos, el contacto táctil del posterior de su espalda y piernas con el asiento. “Mientras el espacio visual ante mí no sea completamente isomorfo con el espacio corporal desde el cual veo, habrá una presión desde, una resonancia de, la máquina que media mi percepción” (Sobchack V. , 1992, pág. 179).

²¹² “Como un tipo diferente de ‘órgano’ visual que el ojo humano, la cámara es visualmente capaz de involucrar la percepción [...] con el mundo en formas no disponibles para la visión humana, para la carne ‘ordinaria’ en su modo ‘normal’ de acceso al mundo” (Sobchack V. , 1992, pág. 183). La película puede, por ejemplo, mostrar entidades con una *claridad* y una *dimensión* imposibles para la visión ordinaria, dados los límites de ésta (su tendencia hacia la *indeterminación* e *invisibilidad* de las entidades presentes ante uno, cuando se acercan

del resto de sentidos implicados en la percepción, reduciendo el ámbito de la percepción a lo audio-visual), funcionando en todo caso la percepción directa humana como norma desde la que evaluar la escasez o riqueza de esta experiencia perceptiva mediada²¹³. Pero esta reducción no implica una ausencia de percepciones táctiles, gustativas, olfativas o propioceptivas por parte del espectador durante el visionado de una película. La fenomenología de la percepción defiende precisamente que cada sentido es una modalidad dentro de la percepción, una dimensión diferente por la que el sujeto aprehende su mundo. Y estas modalidades están conectadas entre sí, de modo que la percepción siempre es *sinóptica* y *sinestésica*, es decir, nunca está constituida como la suma de sentidos discretos (vista, tacto, etc.), no es experimentada como fragmentada y descentrada, sino que cada una de las modalidades perceptivas son cooperativas y conmutables, dado que todas convergen en el cuerpo finito y situado.

La percepción es sinóptica en tanto que es vivida con la totalidad del cuerpo como acceso al mundo y a la experiencia consciente. Todo individuo siempre está orientado hacia el mundo desde un aquí y un ahora unificado por el propio cuerpo, constituyendo el cuerpo el 'grado-cero' de la experiencia. La percepción, tal y como es experimentada por el cuerpo, no es reducible ni a la intelección ni a la sensación, dado que en la existencia es imposible

demasiado y se traspasa el *horizonte* perceptivo; su incapacidad de percibir entidades que se alejen de las dimensiones 'humanas' con las que la percepción está preparada para lidiar). La película puede, por otro lado, situar al espectador en lugares y ofrecerle puntos de vista insólitos, imposibles o improbables de ser vistos de forma ordinaria, sea porque trasciende los límites físicos a los que está sujeta (mediante cámaras aéreas y submarinas, mediante viajes) o las dinámicas intencionales ordinarias. Esta capacidad de amplificar la visión fascinó a la temprana teoría fílmica, marcado los desarrollos teóricos de personalidades como Dziga Vertov, Jean Epstein o Bela Balazs. Por otro lado, la gran mayoría de acercamientos contemporáneos a la experiencia fílmica desde la fenomenología se interesan por la reducción de las modalidades perceptivas producida por la mediación fílmica, especialmente la táctil, convirtiendo casi en proyecto estético el cuestionamiento, la explotación y la superación de esta limitación.

²¹³ La percepción directa del cuerpo-vivido funciona como norma desde la que evaluar la escasez y/o riqueza de la experiencia perceptiva del fenómeno por parte del espectador, de modo que uno siente que está experimentando 'más' o 'menos' siempre en comparación relativa con la percepción corporal con la que accede directamente al mundo. En este sentido, "a pesar de que puedo ver *a través* o *de acuerdo* a una máquina o instrumento, no puedo ver *de forma similar* o *como* una máquina; no puedo ver excepto contra la base de mi cuerpo-vivido humano y no puedo ver inintencionalmente." (Sobchack V. , 1992, pág. 183).

experimental o describir una ‘sensación pura’ o un ‘pensamiento puro’. El cuerpo-vivido percibe con todo su cuerpo, con todas sus modalidades sensoriales a la vez, de forma holística²¹⁴, de modo que “las varias modalidades de la percepción informan el cuerpo, que es el campo de la percepción, y dan forma a la percepción como experiencia consciente, como significación y significado” (Sobchack V. , 1992, pág. 82)²¹⁵. Del mismo modo, precisamente por ser sinóptica, la percepción siempre es *sinestésica*, un término utilizado por la ciencia y la cultura popular para dar cuenta de la cooperación transmodal y traducción sensorial entre los sentidos. Cada sentido está penetrado por el resto de sentidos, de forma que todo individuo es capaz, en cierta medida, de sentir texturas a través de la vista, ver espacios a través del oído, saborear y oler imágenes, etc. Incluso cuando la percepción parece estar más focalizada y localizada en una de sus modalidades concretas, cuando parece estar dominada y dirigida por un único sentido, todas sus demás modalidades forman la base de ese foco y están –aunque no siempre– en simpatía con él. En este sentido, la visión no es un sentido aislado del resto, sino simplemente distinto, discreto. Como apunta Sobchack (1992, pág. 78), “mi existencia corporal completa está implicada en mi visión”.

La fenomenología fílmica se interesa especialmente por esta condición sinestésica de la percepción, por su trans-modalidad, centrando buena parte de sus trabajos en analizar el modo en que una película puede evocar sensaciones que trascienden lo meramente audio-visual. En este sentido, la aproximación fenomenológica a la experiencia fílmica no se centra solamente en las características formales o narrativas de la película, o la identificación psíquica del espectador con los personajes, sino que se acerca a la película y al espectador como dos entidades que actúan juntos, correlacionalmente a lo largo de un eje, que es, en sí, el objeto de estudio privilegiado. La

²¹⁴ Según Sobchack (1992, pág. 77): “El cuerpo-vivido no tiene sentidos. Es, más bien, sensible. Es, desde el principio, un cuerpo perceptivo.”

²¹⁵ Por otro lado, cada percepción sensorial “necesariamente involucra una co-percepción del organismo mismo como eso con lo que percibo y eso por lo cual lo que es percibido es percibido” (Sobchack V. , 1992, pág. 83).

fenomenología invita a entender el cine como una experiencia *íntima* de contacto entre el espectador y la película, en lugar de una experiencia distante marcada por la observación, entendiendo el cine como un medio puramente visual. Como espectadores, no experimentamos las películas solo a través de nuestros ojos, sino que “vemos y comprendemos y sentimos las películas con todo nuestro ser corporal”, instruido por la historia completa y el conocimiento carnal de nuestro *sensorium* aculturado” (Sobchack V. , 2004, págs. 63-64). Es precisamente esta experiencia corporal, y no solo audiovisual, la que interesa a la fenomenología fílmica. Y la que permite entender el modo en que el espectador se relaciona muscularmente con el cuerpo-fílmico, un fenómeno de especial relevancia en la experiencia resultante del contacto con el cine de acción hongkonés.

6.2.2. Sentir el ‘cuerpo fílmico’ en movimiento

En el caso de la relación corporalizada, el espectador accede a través de la película al mundo representado, desplazándose vicariamente por el espacio diegético a medida que la película presenta los acontecimientos representados. Siguiendo los planteamientos de Sobchack, Jennifer Barker (2009) atribuye al cuerpo fílmico una hipotética musculatura. Para la autora, “espectador y película son dos cuerpos diferentemente contruidos pero igualmente musculares, que quizás actúan en tándem o quizás con dificultades con el otro, pero siempre en relación entre sí” (pág. 72). Esto no quiere decir que el cuerpo fílmico tenga una musculatura desde un punto de vista ontológico, material, sino desde un punto de vista fenomenológico, tratándose por lo tanto de una musculatura que “está definida por sus funciones expresivas y perceptivas”, y no por su biología o mecánica: la musculatura, para la fenomenología, “no es un conjunto de partes del cuerpo que tenemos, sino algo a través de lo que vivimos y experimentamos el mundo” (pág. 76).

No se trata por lo tanto de que el cuerpo fílmico y el cuerpo del espectador sean iguales, que no lo son, sino de que “exhib[en] parecidos en el comportamiento y en el modo en que usa[n] el cuerpo muscular como un

medio de expresión” (pág. 77). En este sentido, hay que pensar la muscularidad de la película o del cuerpo humano como una estructura que le permite llevar a cabo determinados gestos, y que es comunicada precisamente a través de ellos. Los gestos “son una forma de habla muscular, tanto para los humanos como para las películas” (pág. 78), y por lo tanto cada gesto que realiza el cuerpo denota una determinada musculatura que lo soporta, que lo infunde²¹⁶.

Dada esta condición muscular del cuerpo fílmico, la autora propone que en toda experiencia cinematográfica, el espectador puede sentir una ‘*empatía muscular*’ con al cuerpo fílmico, “que deriva de las similitudes en los modos en que el cuerpo humano y el cuerpo fílmico expresan su relación con el mundo a través del comportamiento corporal, y similitudes en las actitudes y proyectos que tanto la película como el espectador tienen en el mundo” (pág. 73). La palabra empatía, en este sentido, resulta especialmente interesante, dado que denota la capacidad de la película de contagiar determinadas sensaciones (motoras) en el espectador, y no solo ideas o conceptos de movilidad. No es que el espectador entienda el comportamiento visual, y por lo tanto muscular, de la película; sino que lo percibe y, en consecuencia, lo siente de forma similar aunque atenuada en su propio cuerpo. Esta empatía con el cuerpo fílmico no debe confundirse con la identificación con los personajes, sino que hace referencia a la relación empática mantenida por el espectador directamente con la película en tanto que visión que ve, en tanto que sujeto perceptivo, surgiendo precisamente porque espectador y película “[dan] sentido al espacio moviénd[se] a través de él muscularmente en modos similares y con actitudes similares” (pág. 75). De modo que la relación entre el espectador y la película es experimentada y expresada, entre otros medios, “a través del movimiento, comportamiento y gesto, en el modo en el que se conducen a sí mismos a través del mundo” (pág. 69).

²¹⁶ Barker (2009, pág. 79) propone un interesante ejemplo: “John Ford’s Westerns, for example, make both intimate, inclusive gestures using close, circular compositions that gather us into a community or a family, and expansive gestures using monumental wide-angle vistas that are like someone throwing their arms open to take in the whole scene, making us feel small and yet exhilarated amidst the vastness of the American landscape.”

Pero la empatía muscular con el cuerpo fílmico es solo una posibilidad en la relación del espectador con la película, que dependerá de la relación entre el espectador y la propia película. Como apunta Bordwell (1996, pág. 12) respecto al modelo del observador invisible, “no es la *basis* del estilo fílmico, sino sólo una *figura* dentro de ese estilo”. En este sentido, un prerequisite –un primer factor determinante– para que se produzca empatía muscular es, obviamente, el grado de transparencia de la relación corporalizada con la película, es decir, el grado en que el espectador concentra su atención (y su conciencia) en el universo representado a través de la película en tanto que presentación, en lugar de en el propio texto. El espectador debe utilizar la película como un instrumento perceptivo y expresivo, como un medio de acceso al universo diegético, sobre el que centra su atención consciente. Debe dejarse llevar por la película en tanto que ‘motor atencional’ de una experiencia perceptiva, y no como un ‘texto’ dado a la interpretación. Debe, en definitiva, *penetrar* la imagen más allá de su bidimensionalidad para moverse dentro de él, prestando atención a los personajes que lo habitan y los acontecimientos que en él se desarrollan, en lugar de contemplar la imagen como si de un cuadro o una postal se tratara.

Anteriormente ya se han comentado algunos de los factores que participan en la transparentación de la relación corporalizada con la película. Establecida esta relación corporalizada, el factor determinante para que se produzca la empatía muscular es la capacidad del espectador de aprehender la posición y el movimiento del cuerpo fílmico en y por el espacio. Depende, por lo tanto, de la organización formal de la propia película, que debe dar acceso al universo diegético expresando un comportamiento perceptivo que el espectador puede atribuir a un “homólogo existencial”, manifestando “una competencia en la actividad perceptiva y expresiva equivalente en estructura y función a la competencia desempeñada por el cineasta y espectador” (Sobchack V. , 1992, págs. 21-22).

Para ello, en primer lugar, la película debe manifestar una cierta *situación corporalizada*, es decir, una cierta ubicación espacio-temporal constante –que no estática– de ese *sujeto que ve*. Para ser sentido como un cuerpo fílmico, ese *sujeto que ve* debe *habitar* un mundo que excede sus

límites corporales, y con el que se relaciona desde su condición finita materialmente y situada espacio-temporalmente. De modo que para que la película sea sentida como un cuerpo fílmico, debe presentar una cierta constancia en su ubicación espacio-temporal, denotando de este modo una situación corporalizada similar a la del espectador. Esta situación viene indicada por el campo de la imagen, que funciona en este sentido como “el trazo ‘invisible’ de la actividad de la visión de la película” (pág. 134). El campo porta el punto de orientación con respecto al cual se organizan, para el cuerpo fílmico y para el espectador, el resto de objetos en el entorno espacio-temporal que le rodea. Y el espectador necesita un cierto tiempo para ubicar el cuerpo fílmico en ese espacio diegético y sentirlo como una entidad *situada*, que *habita* el mundo diegético en lugar de solo mostrarlo.

Esto exige una cierta duración del plano, o una cierta redundancia informativa en el cambio de plano (por montaje o movimiento), de modo que el espectador pueda aprehender la posición finita y situada desde la que el cuerpo fílmico percibe en relación con lo percibido. Es necesaria una claridad y constancia de la posición del cuerpo fílmico en el espacio para que el espectador se sitúe y, por lo tanto, sitúe al cuerpo fílmico como un otro corporalizado, y no como una mera visión no corporalizada. De ahí que, para Sobchack (2004, págs. 151-152), cuanto hablamos de la película en tanto que cuerpo fílmico no tiene sentido hablar de una cuestión tan abstracta como los *puntos de vista*, sino de *situaciones de visionado* concretas, que entiende como modos de “involucramiento específico, móvil y comprometido de sujetos/objetos corporalizados, *enmundados* [*enworlded*] y situados cuya actividad visual/visible posibilita y articula un campo de visión cambiante de un mundo cuyos horizontes siempre les superan”.

Para ser sentida como un cuerpo fílmico, además de manifestar una situación corporalizada, la película debe expresar un comportamiento perceptivo similar fenomenológicamente al del espectador, marcado por el movimiento. El cuerpo fílmico, según Sobhanck (1992, pág. 206), “es radicalmente distinguido por su movilidad”, y siempre está en movimiento,

incluso si ese movimiento es expresado interoceptivamente y aparenta no ser movimiento²¹⁷. El movimiento posibilita a espectador y película superar las limitaciones temporales y espaciales consustanciales a su corporalidad, siendo la movilidad “la manifestación corporal básica de la intencionalidad, la base existencial para la significación visible” (Sobchack V. , 1992, pág. 277)²¹⁸. El movimiento perceptivo se revela como actividad intencional, por la que la película hace elecciones que son vividas a través de los cuerpos del espectador y la película. Y es la expresada movilidad corporal e intencional de la visión-que-ve de la película lo que nos permite como espectadores encarnados e intencionales sentir la película como cuerpo fílmico. Es a través del movimiento de la percepción del cuerpo fílmico como se percibe su comportamiento visual y, en consecuencia, su existencia material. Además, el movimiento convierte el espacio visual/visible en espacio motor, profundo, susceptible de ser habitado por una corporalidad situada en su interior. El cuerpo fílmico, a pesar de no ser visto, “hace *sensible* su presencia en el mundo (y a nosotros) a través de su actividad materializada de mirar y moverse en relación a lo que percibe” (pág. 209). De modo que, en su movilidad, su actividad perceptiva inscribe una existencia sensible para el espectador, en mayor o menor grado. Manifiesta un comportamiento perceptivo fenomenológicamente similar al del espectador, y con el que puede empatizar.

La necesidad de que la película se organice formalmente de una manera determinada para que el espectador pueda percibir y sentir el cuerpo fílmico se hace patente al analizar el montaje clásico, que precisamente consigue disimular dicha corporalidad al borrar sistemáticamente los movimientos perceptivos de la película. Según Sobchack (1992, pág. 228), el montaje clásico persigue “*enmascarar [disguise]* la presentación perceptiva que la película lleva a cabo de una representación”, disimulando la conducta perceptiva del cuerpo-fílmico y, por lo tanto, la propia corporalidad de la película. Al atribuir la

²¹⁷ En palabras de Sobchack (1992, pág. 206): “La más estática de las películas no es para nada estática”.

²¹⁸ Hay que entender el “movimiento como esa relación esencial que afirma y vincula el mundo y el sujeto-cuerpo en una estructura intencional que, en virtud de sus límites existenciales y desplazamiento diacrítico, inaugura el significado” (Sobchack V. , 1992, pág. 277).

percepción a múltiples personajes en el interior de la narración de forma espacialmente cambiante, el montaje clásico consigue ‘suturar’ hermáticamente el espacio narrativo, de tal modo que “el mundo narrativo y los eventos que tienen lugar en su interior son dados a la visibilidad como inmanentes, inmediatos y presentes, en lugar de generados, mediados y representados por la presentación fílmica” (págs. 227-228).

En el cine clásico, “la percepción cinemática continua y constantemente cambia de personaje en personaje, unificando visualmente y circunscribiendo el mundo visible para asegurar su aparente preexistencia e impermeabilidad a la percepción que discursivamente la posibilita desde fuera de la narración” (pág. 228). Mediante el uso de recursos como el plano/contraplano y los cambios incesantes de punto de vista, la narración clásica consigue “adecuar la función presentacional del cuerpo perceptivo de la película a la narración, y de este modo negar a la narración su estatus dependiente como expresión de la percepción por una autoridad perceptiva corporalizada fuera de la narración” (pág. 228). En el proceso, la narración pierde una gran fuerza afectiva, puesto que, si bien es cierto que la cámara *posiciona* al espectador en relación con el mundo en cada momento, la ausencia de una situación existencial y un movimiento intencional que revelen la actividad perceptiva y expresiva de una corporalidad (fílmica) impide la empatía del espectador con dicha corporalidad, perdiéndose por el camino la riqueza afectiva y significativa de los comportamientos y esquemas posturales del cuerpo fílmico²¹⁹.

El montaje es, indudablemente, la principal vía formal por la que el cuerpo fílmico es enmascarado en una película. Las reglas del montaje en continuidad persiguen transparentar la forma fílmica, de modo que el espectador centre su atención en el mundo diegético presentado a través de la película. La gramática del montaje en continuidad consigue que el espectador centre su atención en los elementos del mundo diegético mostrado,

²¹⁹ Es importante “enfaticar que el enmascaramiento de la autoridad perceptiva supuestamente alcanzado a través del sistema de sutura no es experimentado como problemático. [...] En la experiencia, el enmascaramiento de la autoridad finita y situada de la película conseguida por la sutura actúa tan efectivamente como lo hace precisamente por *evitar la auto-reflexividad*.” (Sobchack V. , 1992, pág. 228).

distrayendo su atención del corte en sí. Persigue establecer una relación corporalizada altamente transparente entre el espectador y la película, lo que consigue sintonizando la intencionalidad perceptiva de la película con la del espectador, es decir, solicitando y luego guiando efectivamente la atención del espectador de un punto a otro del espacio (Smith T. J., 2012). Pero la sucesión de cortes impide que el cuerpo fílmico sea sentido como tal. En primer lugar, porque cada nuevo corte instala el cuerpo fílmico en un punto distinto del espacio, dotándole de una ubicuidad espacial que impide que el espectador lo perciba y sienta como un cuerpo situado. Y en segundo lugar, porque borra las marcas del movimiento perceptivo intencional del cuerpo fílmico, convirtiendo la movilidad en mera permutación. Así, en lugar de demostrar un comportamiento perceptivo similar al del espectador, en el montaje clásico la película se presenta como un cuerpo fílmico dotado del poder de la teletransportación, una modalidad existencial alejada de la del propio espectador y, por lo tanto, difícil de empatizar con ella.

Piénsese, por ejemplo, en una escena de conversación entre dos personajes. Siguiendo la gramática del montaje en continuidad, los contertulios son generalmente presentados de forma alternada mediante planos donde el espectador es situado en cada caso al lado o justo detrás (plano sobre el hombro) del personaje que en ese momento no dispone del turno de palabra, observando al que dispone de ella. La transparencia del montaje se consigue, precisamente, coordinando los cambios de plano con los turnos de palabra de la conversación, que marcan los cambios en la intencionalidad atencional del espectador. Pero en su constante cambio de posición, y ante la ausencia del propio movimiento perceptivo, el sujeto-que-ve de la película es sentido como des-corporalizado, como una visión omnisciente que ofrece lo que se debe ver pero no comunica afectivamente el modo en que es visto.

Compárese este caso prototípico de montaje en continuidad con algunas de las conversaciones de una película como *The Darjeeling Limited* (*Viaje a Darjeeling*, Wes Anderson, 2007) donde el espectador es situado en el centro de la conversación, que se presenta sin cortes, mediante sucesivas panorámicas de 180º que guían la atención del espectador entre un personaje y otro en forma de brascas sacudidas. Manifestando una situación

corporalizada y un movimiento perceptivo intencional, la película consigue que el espectador empatice con el movimiento del cuerpo fílmico, sintiendo propiocetivamente en su propio cuerpo los cambios como si su propio cuerpo estuviese girando en cada caso, al ritmo marcado por la película.

Dada la importancia del movimiento del cuerpo fílmico, cabe plantear si es necesario que este movimiento sea continuo para resultar efectivo desde el punto de vista de la empatía muscular. Pero, si bien una discontinuidad intensa puede destruir el efecto, no es difícil comprobar que no es necesaria una continuidad estricta en el movimiento para que sea efectivo. Es decir, no es necesaria la continuidad del plano-secuencia para que el espectador perciba el movimiento, pero sí cierta continuidad espacial de éste, aunque sea mediante la contigüidad en el montaje. De modo que a través del montaje la película también puede mover a su espectador por el espacio, en los casos en que denota una intencionalidad perceptiva reflejada en un movimiento atencional por el espacio. En el caso de que ese movimiento atencional sea en parte omitido por el montaje, las imágenes ofrecidas deben aún así revelar cierta contigüidad espacial que permita al espectador sentir la película como un cuerpo fílmico situado y en desplazamiento.

Un ejemplo que abala este planteamiento se puede encontrar en las escenas con ‘cortes axiales o en el eje’ (*axial cut*), donde la película salta (*jump cut*) de un plano a otro de menor o mayor dimensión del encuadre (de un plano general a un plano medio, de un primer plano a un plano corto, etc.). Véase por ejemplo la escena de *The birds* (*Los pájaros*, Alfred Hitchcock, 1963) donde los protagonistas encuentran a una de las víctimas de los pájaros muerta en el suelo, con la espalda apoyada en la pared y las cuencas de los ojos vacías. La película presenta la escena mediante dos rápidos cortes axiales, tres planos cada vez más cerrados de la víctima que precipitan al espectador sobre ella, precisamente porque empatiza muscularmente con un cuerpo fílmico situado y en movimiento, si bien este movimiento es “intuido” por el espectador, al conectar las posiciones espaciales contiguas del cuerpo fílmico en cada uno de

los planos y sentir el desplazamiento propuesto²²⁰. De modo que el movimiento no tiene por qué ser presentado de forma continua para que el espectador sienta el cuerpo fílmico, pero es necesario que los sucesivos planos presenten una contigüidad espacial que permita al espectador intuir el desplazamiento de un sujeto corporalmente situado.

Sintiendo el cuerpo fílmico en movimiento, la película no solo nos mueve visualmente por el espacio, sino que moviliza nuestro sistema motor en el proceso, sintiendo su activación propioceptivamente. Sentimos el movimiento en nuestro propio cuerpo. La película no solo nos mueve vicariamente, sino corporalmente, somáticamente. Para entender los gestos del cuerpo fílmico, para empatizar musculamente con la película, el espectador recurre a su propia experiencia, a su propia memoria cinética y propioceptiva. Cuando la película ‘se agacha’, ‘gira’, ‘corre’, ‘acecha’ a alguien o ‘se choca’ contra algo, el espectador puede entender el gesto precisamente porque ha llevado a cabo estos gestos básicos él mismo, a lo largo de su vida. “Nuestras respuestas al cuerpo fílmico”, apunta Barker (2009, pág. 75), “son un caso de memoria cinestética”. De modo que cuando la película gira repentinamente con un paneo agitado, o se mueve lentamente con una toma larga o un travelling de seguimiento, el espectador puede sentir esos movimientos en sus propios músculos porque su cuerpo ha hecho movimientos similares: ha girado su cabeza de lado a lado, y se ha movido lenta y sigilosamente.

Esto no quiere decir que el espectador haya tenido que experimentar en primera persona ese mismo movimiento para poder sentirlo. El espectador puede experimentar cinematográficamente movimientos que no ha experimentado directamente nunca, como el descenso en balsa por los rápidos del río en *The River Wild* (*Río salvaje*, Curtis Hanson, 1994). Incluso movimientos imposibles para el ser humano, como la tenue sensación de levitación inducida por los planos aéreos con que comienza *Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011), para los que probablemente recurre a la memoria

²²⁰ Igualmente ocurre en *Boggy Nights* (Paul Thomas Anderson, 1997), cuando la cámara nos lanza al interior de la casa donde los desquiciados protagonistas están planeando el golpe.

cinética asociada a experiencias como haberse asomado a un rascacielos, o haber observado una ciudad a través de la ventanilla de un avión. Basta con que la película muestre un comportamiento visual y motor funcionalmente equivalente al del espectador para que éste empaticé con él, si bien es verdad que a mayor cercanía con la experiencia propuesta, mayor adecuación de la experiencia sentida.

6.2.3. Entre la imaginación y la ilusión: fundamentos neuropsicológicos de la ‘empatía muscular’

[E]s difícil no considerar al movimiento de cámara como un sustituto *de* nuestro movimiento. No se trata precisamente de que los objetos avancen o retrocedan. Parece que nos apartamos o acercamos a ellos. Desde luego, este no es el caso en un sentido literal: nunca olvidamos que lo que estamos viendo es una película. Sin embargo, el movimiento de la cámara proporciona varias pistas convincentes acerca del movimiento por el espacio. (Bordwell & Thompson, 1995, pág. 220).

Al igual que se ha hecho con las emociones y con la empatía corporalizada, cabe preguntarse cuáles son los mecanismos neuropsicológicos subyacentes que explican esta sensación de movimiento inducido por lo que los fenomenólogos del cine llaman ‘empatía muscular’ con el ‘cuerpo fílmico’. En un artículo reciente, Katherine J. Thomson-Jones (2013) se hacía precisamente esta pregunta. Según la autora, “[c]uando el encuadre en movimiento es un elemento resaltable del diseño de una película, generalmente persigue (1) afectar la manera en que nos involucramos con una película, específicamente al (2) inducir una sensación de movimiento y por lo tanto una sensación de participación en los eventos presentados” (pág. 125). En su breve texto, la autora apunta dos posibles explicaciones –de tres hipótesis iniciales, una descartada inmediatamente– para dicho fenómeno, que trabajan de forma colaborativa.

En primer lugar, recurriendo a los estudios sobre simulación corporalizada antes mencionados, la autora apunta que el espectador, al *imaginarse en movimiento*, puede visualizar un movimiento que activa las neuronas motoras y, por lo tanto, se corresponde neurológicamente al movimiento real, si bien en mucha menor intensidad. Se trata de un fenómeno avalado por estudios de imágenes del cerebro (Goldman, 2006), y que podría explicar la conexión, a menudo establecida por los teóricos del cine y cineastas, entre nuestro ‘sentido’ del movimiento y nuestro ‘sentido’ de la participación en los eventos representados de una película, dando cuenta de la afirmación hecha a menudo de que no sólo nos percibimos a nosotros mismos en movimiento, sino que sentimos que nos movemos dentro del mundo de la película (Thomson-Jones, 2013, pág. 128).

Esto no quiere decir que el espectador deba realizar un arduo trabajo imaginativo, si bien esta actividad podría intensificar la sensación de automoción. Sino que basta con que el espectador se encuentre atento a la película, inmerso en la actividad de aprehender sus personajes, espacio y eventos, para que los movimientos del ‘cuerpo fílmico’ por el espacio puedan incitar a una actividad imaginaria susceptible de provocar la sensación de movilidad correspondiente. Es por ello que para la autora se trata de la hipótesis más favorable a la hora de explicar la sensación de automoción, en buena medida porque permite dar cuenta de los casos más difusos de movimiento del ‘cuerpo fílmico’, como son movimientos fugaces de cámara o incluso saltos espaciales que indican un desplazamiento, pero no lo reflejan íntegramente.

En segundo lugar, la autora propone que la sensación de automoción puede ser una *ilusión visualmente inducida*. Se trata de un fenómeno popularmente conocido como *vección* (*vection*), por el cual diferentes estímulos sensoriales externos (principalmente ópticos, aunque también auditivos –*audiokinetic vection*– o táctiles –*haptokinetic vection*–) pueden llevar a un sujeto a sentir un movimiento corporal inexistente, aunque coherente con los estímulos percibidos. Esto se debe a que la automoción de los sujetos a través del mundo real siempre viene acompañada por transformaciones fiables y altamente estructuradas del patrón de información

óptica —el flujo óptico— que percibe respecto a su entorno, estableciéndose una correspondencia directa entre las sensaciones corporales producidas por el movimiento y dichas dinámicas visuales, que resultan específicas para diferentes formas de automoción (por ejemplo correr, gatear, conducir un coche, etc.).

Dado este emparejamiento entre diferentes modalidades sensoriales (estímulos propioceptivos y visuales, principalmente), cuando el sujeto se encuentra en una situación en la que su campo visual capta transformaciones ópticas reconocibles, estos estímulos visuales pueden inducir las sensaciones propioceptivas asociadas en el sujeto, a pesar de no estar moviéndose realmente (Hettinger, Schmidt-Daly, Jones, & Keshavarz, 2014). Se trata, en este sentido, de un fenómeno de transmodalidad sensorial, por el cual los estímulos recibidos por una modalidad sensorial (en este caso la vista) se traducen en estímulos apropiados de otra modalidad sensorial (propiocepción).

Si bien la comunidad científica prefiere usar el término ‘transmodalidad sensorial’ para hacer referencia a este fenómeno general, en el lenguaje popular es habitual hacer referencia a él aludiendo a la *sinestesia*. Ciertamente es que la sinestesia, desde el punto de vista del estricto discurso médico, es una condición clínica que se estima afecta solo a alrededor del 1% de la población. Los individuos sinestésicos, como indica la propia raíz de la palabra, experimentan de forma involuntaria algún tipo de unión (*syn-*) entre sus sensaciones (*aisthesía*), pudiendo, por ejemplo, oír colores, ver sonidos o saborear texturas. Es decir, a partir de un estímulo de un orden perceptivo, la mente sinestésica produce de forma involuntaria y automática un estímulo consistente de otro orden perceptivo.

Cabe señalar que la sinestesia no es una enfermedad, sino una condición neurológica, y que las experiencias provocadas no son meras asociaciones, sino percepciones, de modo que un sinestésico que ve colores ante algún grafema percibe cómo, al observar por ejemplo un número concreto, parte de su campo visual vira hacia el color con el que está vinculado. Incluso personas no-sinestésicas pueden tener experiencias sinestésicas bajo determinadas condiciones donde se desinhibe o altera drásticamente algún tipo de

modalidad perceptiva, como en casos de traumatismo o tumor cerebral, pero también en algunos estadios meditativos, situaciones de privación sensorial en tanques de aislamiento, o el uso de sustancias psicodélicas como el LSD o la mescalina (Cytowic & Eagleman, 2009)²²¹.

Los avances en la investigación de este fenómeno clínico apuntan que todos los bebés de menos de cuatro meses presentan un cerebro esencialmente sinestésico, sin especialización de las distintas áreas ante estímulos sensoriales, y que es a través del progresivo desarrollo de las conexiones sinápticas cuando se produce en la mayoría de la población una “poda neuronal” que quiebra esta unión sensorial fundamental. En las personas sinestésicas esta poda es menor, manteniendo intactos algunos enlaces sensoriales a lo largo de su vida. Pero incluso la mente de los individuos que no se consideran clínicamente sinestésicos mantiene determinadas relaciones sensoriales intrínsecas, que fundamentan, por ejemplo, buena parte del pensamiento metafórico. En este sentido, en cualquier caso, si bien la sinestesia clínica es poco frecuente en la población general, según Sobchack (2004, p. 68) “una experiencia menos extrema de ‘transferencia intermodal’ entre nuestros sentidos es lo bastante común como para haber justificado el uso de la palabra y la descripción de la condición en el lenguaje ordinario”, especialmente en el campo del arte y la estética. De modo que de aquí en adelante, del mismo modo que lo hace la teoría fílmica fenomenológica, se

²²¹ Lo que da pie a una interesante anécdota, además de curioso ejemplo de lo expuesto. Según cuenta John Baxter (1999, pp. 230-231) en la biografía de Stanley Kubrick, en relación con 2001: *A Space Odyssey* (1968): “Andrew Sarris, del *Village Voice*, decano de los críticos de cine intelectuales, la puso por los suelos al principio, pero le convencieron de que fuera de nuevo «bajo la influencia de una sustancia fumada... algo más fuerte y más auténtica que el orégano». Debió ser una hierba estupenda, porque dio la vuelta a su postura e hizo una crítica favorable la semana siguiente. Se puso de moda ir a ver la película colocado. [...] A medida que se acercaba la secuencia de la Puerta Estelar, la gente empezaba a gravitar hacia la parte delantera del cine, tumbándose delante de la primera fila de asientos para acentuar el efecto vertiginoso de las imágenes. [...] La MGM empezó a animar discretamente a la gente a que fuera a alucinar. En especial el comentario de Louise Sweeney, en el *Christian Science Monitor*, de que «2001 era el *trip* definitivo» figuró de manera destacada en posteriores anuncios de prensa”. La secuencia de la puerta estelar se presenta, básicamente, como un movimiento estable del campo visual hacia delante. El efecto vertiginoso de las imágenes al que se hace referencia es, obviamente, de carácter cinestésico. Y la ventaja de ir colocado al cine radica, precisamente, en el hecho de que intensifica los fenómenos sinestésicos, como es el caso de la vección.

usará el término sinestesia en un sentido amplio, como sinónimo de transmodalidad sensorial.

La vección es, por lo tanto, un fenómeno de carácter sinestésico, investigado especialmente en el ámbito de los estudios sobre realidad y entornos virtuales, pero que en ocasiones puede percibirse en entornos naturales, y con el que muchas personas han tenido algún encuentro, como por ejemplo al observar el movimiento del agua de un río desde lo alto de un puente. Uno de los casos más frecuentemente citados ocurre cuando se está sentado en un tren parado, con otro tren parado justo al lado a la vista: en esta situación, cuando el tren vecino comienza a moverse, es bastante común que los pasajeros en el vagón aún estacionado experimenten una repentina y un tanto llamativa sensación de automoción, una experiencia particularmente convincente cuando el movimiento del vagón vecino se observa en la periferia del campo visual. Es decir, el movimiento del tren vecino produce la sensación de que lo que está en movimiento es el tren propio, sensación no solo intuitiva, sino sentida propioceptivamente (Hettinger, Schmidt-Daly, Jones, & Keshavarz, 2014). El mismo fenómeno se produce en coches estacionados, autobuses, aviones y otros vehículos.

La vección se puede inducir presentando patrones de flujo óptico que simulen movimientos de traslación o giro por el espacio, en cualquiera de los ejes del cuerpo humano, es decir, movimiento hacia adelante-atrás, arriba-abajo, izquierda-derecha, pero también giros sobre esos tres ejes (Badcock, Palmisano, & May, 2014). Cabe señalar que no se trata de una sensación que surja de inmediato, sino que exige un determinado tiempo para que se inicie (*latencia*), y un tiempo para llegar a su punto efectividad máxima (*saturación*). La latencia e intensidad de la ilusión de automoción inducida vendrá determinada por una serie de factores perceptivos y cognitivos (Riecke & Schulte-Pelkum, 2013; Hettinger, Schmidt-Daly, Jones, & Keshavarz, 2014). Mientras que las primeras investigaciones en vección se centraron principalmente en los factores perceptivos y de bajo nivel, cada vez hay más pruebas de que la vección también puede verse afectada por lo que está fuera del propio estímulo en movimiento, por la forma en que nos movemos y observamos un estímulo en movimiento, nuestras preconcepciones,

intenciones e interpretaciones. Los factores cognitivos se han demostrado especialmente relevantes cuando los estímulos son ambiguos o tienen solo baja capacidad para inducir vección. Entre los factores perceptivos y cognitivos que condicionan la efectividad de la vección, cabe mencionar los siguientes:

- La amplitud del campo visual: a pesar de que varios estudios indican que es posible inducir la sensación de vección a partir de imágenes que ocupan una porción relativamente pequeña del campo visual central del participante (se ha conseguido con campos visuales de tan pequeños como 7.5º), las experiencias más efectivas se obtienen cuando la imagen satura el campo visual completo del participante. En pocas palabras, los campos visuales amplios son más efectivos a la hora de inducir vección que campos relativamente estrechos, algo que se puede explicar no solo por la mayor naturalidad e intensidad de los estímulos recibidos, sino también porque los campos visuales amplios estimulan más la visión periférica, que se ha demostrado más eficaz en la inducción de la ilusión que la estimulación visual central. Encontramos aquí un buen argumento a favor del visionado cinematográfico en pantallas cinematográficas, donde la imagen ocupa una amplia porción del campo visual (cabe mencionar que las películas de acción hongkonesas encumbradas por los críticos estadounidenses antes mencionados fueron visionadas, precisamente, en salas de cine).
- La ausencia de pistas contradictorias: por lo general, la presencia de pistas perceptivas contradictorias con el movimiento de la imagen, como por ejemplo un fondo estacionario alrededor de la pantalla donde se proyecta la imagen en movimiento, tiene efectos negativos sobre la vección. Se trata de un factor relevante, aunque se puede obviar en función de la ‘inmersión’ del espectador en las imágenes presentadas en la pantalla, que puede capturar su atención. En este sentido, no solo el tamaño de la pantalla, sino también la oscuridad del espacio adyacente, llevan a que la sala de cine sea un lugar idóneo para el visionado de las películas que buscan producir sensaciones de automoción en sus espectadores.
- La velocidad del estímulo: una mayor velocidad del movimiento del campo visual presentado no solo aumenta la velocidad de la automoción experimentada, sino también la intensidad total de la sensación inducida. En

este sentido, las películas que representan carreras o persecuciones de coches desde puntos de vista internos a los vehículos, como *Grand Prix* (John Frankenheimer, 1966) o *Mad Max (Mad Max: salvajes de autopista)*, George Miller, 1979), resultan obras idóneas para la inducción de sensaciones de automoción intensas.

- La densidad de los contrastes en movimiento: la intensidad de la vección aumenta con el número y la densidad de objetos en movimiento y contrastes presentados en la imagen. Es decir, la imagen resulta más efectiva cuando el movimiento presentado hace desplazarse en su interior de forma detallada un gran número de elementos distinguibles y contrastables entre sí. Esto sugiere que las simulaciones que son demasiado escasas visualmente (por ejemplo al conducir en la niebla o volar en las nubes), con baja densidad de objetos de alto contraste, podrían no ser capaces de inducir vección de forma apropiada. Un ejemplo de película donde el movimiento es representado eficazmente mediante el uso de altos contrastes plásticos se puede encontrar en *Lawrence of Arabia (Lawrence de Arabia)*, David Lean, 1963), concretamente en la escena inicial donde un temerario Lawrence viaja en moto a toda velocidad, a través de una carretera marcada por un constante juego de luces y sombras proyectadas por los árboles circundantes, produciendo una imagen en movimiento de altos contrastes.
- El temblor del puntos de vista: se ha demostrado que la vección es más efectiva cuando al campo visual se le ha añadido un cierto temblor [*jitter*] coherente con el movimiento representado, y menos efectivo cuando dicho temblor era incoherente con el movimiento. Por temblor se hace referencia a patrones ópticos que simulan las sacudidas habituales que el desplazamiento corporal produce sobre el observador y su campo visual. En este sentido, las escenas rodadas con cámara al hombro, por ejemplo, pueden resultar más efectivas a la hora de producir la sensación de automoción en una escena donde los personajes están corriendo que un plano que no presenta agitación visual alguna. En cualquier caso, un exceso de ‘ruido’ puede conllevar efectos contraproducentes, por lo que conviene mantener bajo el temblor del punto de vista.

- La relación percibida entre figura y fondo: mantener la mirada fija en un elemento fijo en primer plano mientras el fondo se mueve puede mejorar la vección visual, especialmente si dicho elemento se encuentra en la zona central de la imagen. Este hallazgo sugiere que la inclusión de información visual en primer plano dará lugar a sensaciones más pronunciadas de vección, algo habitual en el caso del cine, donde encontramos generalmente imágenes en movimiento articuladas en relación a un personaje que se mueve por el espacio. Ejemplo perfecto de ello son las imágenes iniciales de *The Amazing Spider-Man 2* (*The Amazing Spider-Man 2: El poder de Electro*, Marc Webb, 2014), donde el espectador es invitado a seguir el inexorable balanceo del superhéroe protagonista entre los rascacielos de la ciudad, mediante una cámara que le persigue incesantemente desde atrás, manteniéndole más o menos fijo en primer plano.
- La naturalidad y validez ecológica de los estímulos: diferentes estudios demuestran que la vección se deteriora cuando el estímulo naturalista de un entorno urbano se degrada sistemáticamente mediante diferentes efectos, desde la sustracción del color –imágenes en escala de grises– a la inversión de la imagen. Este último caso es significativo, dado que, a pesar de que la inversión del estímulo deja las características físicas inalteradas, aun así produce un efecto negativo sobre la vección inducida, lo que sugiere una contribución cognitiva –o de arriba hacia abajo– en los mecanismos que llevan a la ilusión de automoción. De modo que el foto-realismo del estímulo y su orientación natural, ecológicamente más plausible, resultan factores efectivos en la intensificación de la vección.
- La movilidad potencial del espectador: se ha demostrado que los participantes experimentan vección con mayor facilidad cuando están sentados en una silla potencialmente móvil. De modo que saberse en una situación en la que la automoción es posible, aunque no sea por impulso propio, produce un efecto sustantivo sobre la ilusión de automoción visualmente inducida. Esto explica que, de forma natural, se trate de un fenómeno habitual en situaciones donde la persona se encuentra sentada en un vehículo, como un tren o un automóvil. Se trata de un factor difícil de potenciar en el caso del visionado cinematográfico.

- La combinación coherente con estímulos de otras modalidades sensoriales: de modo que la vección se verá intensificada en los casos en los que otras modalidades sensoriales participen junto a la visión en el procesamiento e interpretación de los estímulos. La vección visual puede así, por ejemplo, verse facilitada y potenciada por pistas auditivas. Así, sonidos que aumentan en amplitud pueden ayudar a provocar sensaciones de automoción hacia adelante, y a la inversa; y sonidos de frecuencia progresivamente intensificada facilitan sensaciones de automoción ascendente, y a la inversa. Efectos similares se han encontrado con sonidos emocionalmente connotados: sonidos ‘positivos’ facilitan la vección ascendente. En conjunto, estos hallazgos corroboran la tesis de que la consistencia multimodal entre los diferentes estímulos puede facilitar la vección, incluso en situaciones en las que esta correspondencia sólo es metafórica y no puramente sensorial.
- La atención a la sensación de automoción: se ha demostrado, finalmente, que a los participantes en experimentos de vección a los que se les ha exigido durante el visionado de imágenes en movimiento prestar atención a las sensaciones de movilidad que estos les inducían han reportado ilusiones de automoción más intensas que los participantes preguntados por dichas sensaciones *a posteriori*. Esta intensificación se puede explicar por los efectos que imaginarse en movimiento puede tener sobre la sensación de automoción, vistas anteriormente.

Este último factor pone de relieve que las dos hipótesis planteadas por Thomson-Jones no son tan distantes, sino que se coparticipan a la hora de producir sensaciones de automoción en los espectadores. El caso de la vección, donde la importancia de la imaginación decrece a favor de procesos perceptivos pre-conscientes, explica en buena medida esa sensación de contagio cinético de la imagen en movimiento que los fenomenólogos identifican como ‘empatía muscular’.

6.2.4. Dialéctica y movimiento

Que el espectador empatice muscularmente con el cuerpo fílmico no quiere decir que se establezca una relación de identidad o afinidad intencional entre ambos. La teoría cinematográfica generalmente desestima la importancia del cuerpo fílmico, o confunde los actos de percepción y expresión de éste con los del propio espectador. Este último supuesto, extendido en la teoría fílmica, se hace especialmente evidente en los trabajos fundacionales de Jean Baudry y Christian Metz, que describen esos momentos de la experiencia fílmica en los que ‘nos olvidamos de nosotros mismos’ en nuestro interés por otra visión del mundo. Pero estos autores olvidan esos momentos en los que nos asimos a nosotros mismos en el reconocimiento de que nuestra visión difiere de la del otro, de la intencionalidad de la película. Sus explicaciones pueden dar cuenta de los momentos de acuerdo y congruencia entre el espectador y la película, pero no pueden dar cuenta de los momentos de diferencia, de desacuerdo. En este sentido, Sobchack (1992, pág. 24) recuerda que:

Siempre hay dos actos de visión corporalizada trabajando en la sala de cine, dos visiones corporalizadas constituyendo la inteligibilidad y el significado de la experiencia fílmica. La visión de la película y [la del espectador] no se funden, sino que se encuentran en el acto de compartir un mundo y constituir una experiencia que no solo es intrasubjetivamente dialéctica, sino también intersubjetivamente dialógica. A pesar de que hay momentos en que nuestras visiones pueden ser congruentes en la convergencia de nuestros intereses (nunca de nuestra situación), también hay momentos en los que nuestras visiones entran en conflicto; nuestros valores, intereses, expectativas y proyectos difieren; algo no es comprendido o es negado a pesar incluso de que es visible y visto. La visión cinemática, por lo tanto, nunca es monocular, siempre está doblada, siempre es la visión de dos sujetos que ven material y conscientemente habitando, significando y compartiendo un mundo de una manera a la vez universal y particular, un mundo que es mutuamente visible pero hermenéuticamente negociable.

De modo que según la autora estas dos visiones –la del espectador y la de la película– mantienen a la vez una relación *intrasubjetivamente dialéctica*, en tanto que la experiencia es el resultado de la combinación (síntesis) de ambas visiones; y una relación *intersubjetivamente dialógica*, en tanto que ambas posiciones negocian (dialogan) sus intereses perceptivos. En su estructura intrasubjetiva, la conducta visual de la película le es dada al espectador como homóloga de la suya propia, funcionando como extensión de su propia visión dentro del mundo diegético. El espectador se sitúa dentro del cuerpo-fílmico, en el interior (*intra*) de su subjetividad, para acceder visualmente a un universo representado, surgiendo el sentido de la conciliación de estas dos actividades perceptivas diferentes. Pero, a la vez, la conducta visual de la película es experimentada por el espectador como diferente a la suya propia, a pesar de estar incluida en su visión. Ve el comportamiento de otro sujeto en el mundo, que tiene sus propios intereses y objetivos, estableciéndose un diálogo entre (*inter*) ambas subjetividades. En este sentido, autores como Baudry y Metz privilegian únicamente los aspectos intrasubjetivamente dialécticos entre ambas visiones, olvidando –negando– la naturaleza intersubjetivamente dialógica de la experiencia fílmica. Pero la experiencia de la película del espectador, como bien apunta Sobchack, “implica el potencial para el *acuerdo intencional* y la *discusión intencional* con la experiencia visual y visible de la película” (pág. 261).

En esta misma línea, Jennifer Barker (2009, pág. 19) señala que el espectador cinematográfico “no se pierde en la película”, sino que se encuentra “en una relación de contacto íntimo, táctil y reversible con el cuerpo fílmico [...], de forma que la experiencia cinemática es la experiencia de estar a la vez ‘en’ nuestros cuerpos y ‘en’ el espacio liminal creado por ese contacto”. Durante la experiencia cinematográfica, el espectador no se encuentra ni dentro de la película ni enteramente fuera de ella. Como apunta la autora,

Existimos y nos movemos y sentimos en ese espacio de contacto donde nuestras superficies se mezclan [*mingle*] y nuestras musculaturas se involucran [*entangle*]. [...] Esta sensación de contacto carnoso [*fleshy*], muscular, visceral mina seriamente la rigidez de la oposición entre espectador y película, invitándonos a pensar en ellos como íntimamente

relacionados pero no idénticos, cogidos en una relación de intersubjetividad y co-constitución, más que de sujeto y objeto posicionados en lados opuestos de la pantalla. (Barker, 2009, pág. 12)

El espectador establece por lo tanto un diálogo visual con la película en tanto que sujeto-intencional, que se convierte automáticamente en diálogo corporal, motor. La película “adopta nuestra propiocepción, la sensación que tenemos de nuestros cuerpos en el espacio; puede confirmarla o frustrarla por sus propios movimientos, pero siempre está en deuda con ella” (Barker, 2009, pág. 82). Puede acercar al espectador a un personaje que desea ver con más detalle, o dirigir su mirada hacia una porción del espacio que ha llamado su atención. Pero también puede obligarle a observar una escena a la que no desea enfrentarse, y dirigir su atención hacia un punto del espacio diferente al que desearía observar.

Pero no porque la película obligue al espectador a observar una escena horrible (una violación, por ejemplo) le convierte en un “sujeto perverso”, como plantearía buena parte de la teoría de la recepción cinematográfica heredera del psicoanálisis; sino más bien en un “sujeto secuestrado”, forzado a observar una escena que le duele presenciar (probablemente cierre ligera o completamente los ojos, o desvíe la mirada en cierto grado). El cuerpo-fílmico se instaura como una autoridad perceptiva, una fuerza vigorosa cuyo poder le viene por el hecho de sostener el monopolio de acceso a un mundo diegético al que el espectador le interesa acceder. Y el diálogo visual del espectador con el cuerpo-fílmico se siente una tensión corporal, a veces fluida, cuando espectador y película están de acuerdo, a veces conflictiva, cuando discrepan. Así, las tensiones del diálogo visual se sienten, más que piensan.

Barker propone el término ‘aprehensión’ para dar cuenta del afecto sentido en los casos en que cuerpo-fílmico y espectador comparten intereses intencionales, es decir, cuando consiguen ponerse de acuerdo en el diálogo visual y corporal permanente entre ellos. Entiende por lo tanto la ‘aprehensión’ como una especie de ‘simpatía perceptiva’, como “la que sentimos por una película que habitualmente se mueve de maneras y de acuerdo a propósitos con los que podemos simpatizar” (pág. 108). Ocurre cuando el espectador se

inclina hacia adelante en su asiento para intentar observar con más detalle un personaje lejano, y la película se acerca paulatinamente a él mediante un movimiento de cámara, demostrando que película y espectador se encuentran involucrados de forma cooperativa en un acto de curiosidad e investigación: los dos ‘acechan’ el objeto de su atención. Ocurre cuando, al aparecer por sorpresa un monstruo en escena en una película de terror, la película se mueve o corta hacia una posición más alejada en el espacio diegético, a la vez que el espectador salta hacia atrás en su asiento con motivo del sobresalto, manifestando película y espectador un similar movimiento defensivo que los aleja de algo que les ha pillado por sorpresa. En estos casos, la película *anticipa* o *complace* perceptivamente al espectador. El espectador empatiza con el cuerpo-fílmico no meramente porque ambos son cuerpos musculares, expresivos, sino también porque están involucrados en proyectos perceptivos similares, sea por igual inclinación hacia los eventos y personajes del universo diegético, o porque el cuerpo fílmico invita a desempeñar un comportamiento perceptivo que el espectador tal vez no promueve, pero acepta sin discrepancia.

El cuerpo-fílmico generalmente conduce con cuidado al espectador por el universo diegético, mostrándole lo que desea ver. Pero en ocasiones, como en muchas películas de acción, “la película es a nuestros cuerpos lo que un coche a un conductor; vivimos vicariamente a través de él, permitiéndole moldear nuestra propia imagen corporal. Se convierte en nuestro delegado, nuestro vehículo para el movimiento y la acción, del mismo modo que la cosa que nos provee un refugio seguro desde el que experimentar verdadero peligro” (pág. 110). En estos casos, el cuerpo-fílmico no solo complace al espectador, sino que le empuja a desplazarse por los eventos del mundo diegético que le interesan a un ritmo y ejecutando unos gestos acentuados, que escapan a su control pero que acaban, por empatía muscular, por controlarle.

Así, en muchas persecuciones fílmicas, la película ocupa la posición de un conductor “que no solo se niega a desacelerar, sino que puede incluso acelerar más para hacer nuestra situación incluso más desesperada. Una película de persecuciones inspira nuestro deseo de sujeción incluso mientras instila y

exacerba nuestro miedo a perder la sujeción” (pág. 108). La película instila, engendra sutil y progresivamente en el espectador una necesidad de movimiento, de velocidad, de aceleración; para después proceder a exceder sus deseos, empujándole replicar muscularmente unos movimientos que escapen a su control. La película “nos recuerda que *no* somos tan competentes, rápidos, elegantes y poderosos como el cuerpo fílmico. Frustra nuestra sujeción de diferentes maneras” (pág. 110). En estos casos se podría decir que la ‘aprehensión’ ha dado paso a la ‘incitación’: el espectador es incapaz de ‘aprehender’ el comportamiento de la película, a pesar de compartir con ella intereses intencionales similares, experimentando una activación muscular intensa, enfática, excesiva, si bien generalmente placentera. Sigue aferrado al cuerpo-fílmico, pero éste ya no colabora con él, sino que le espolea.

En otros casos, el cuerpo-fílmico ejerce su autoridad muscular sobre el espectador forzándole a una actividad motora con la que discrepa. De ahí que el término ‘empatía muscular’ resulte apropiado: si bien el espectador no se padece en la película, en los momentos en que el cuerpo fílmico y el cuerpo del espectador contactan muscularmente, generalmente se produce un cierto grado de contagio motor del primero al segundo, a pesar de que ese movimiento vaya en contra de las intenciones e intereses. Lo que se experimenta como una tensión muscular entre la inclinación motora del espectador y el estímulo motor inducido por la película. Es el caso de muchas escenas de películas de terror, cuando un protagonista se acerca progresivamente a un espacio donde se intuye que se esconde un monstruoso peligro, y el espectador siente una tensión corporal originada por la contradicción entre su deseo de retroceder y la sensación de avance motor que la empatía muscular con el cuerpo-fílmico le induce.

Dada la importancia de la movilidad del cuerpo-fílmico en el proceso de empatía muscular, cabe plantear que los casos de inmovilidad de éste generalmente son sentidos por el espectador cuando se produce una situación de tensión. Es decir, la inmovilidad es dotada de sentido afectivo y significativo cuando es inhibida o impedida, cuando el deseo de movilidad del espectador, o su mera posibilidad, son contradichas por la película. La película actúa como una autoridad que inmoviliza al espectador, a veces con meros fines

contemplativos, de forma que ningún movimiento produzca ‘ruido afectivo’ susceptible de enturbiar los afectos inducidos por el propio acto de observar la belleza de un paisaje o una persona.

Una película como *Spring, Summer, Autumn, Winter... and Spring* (*Primavera, verano, otoño, invierno... y primavera*, Kim Ki-duk, 2003), por ejemplo, con sus largos planos estáticos y cuasi-estáticos, invita en este sentido a contemplar el paisaje presentado, en muchas ocasiones sin contenido dramático en desarrollo, disfrutando de su belleza y reflexionando sobre su sentido. Los deseos de movilidad perceptiva del espectador interesado (el espectador no interesado probablemente se aburra, y rompa la relación corporalizada con la película), son amansados, como cuando una persona nerviosa es abrazada por otra con el objeto de serenarla. Este estatismo es sentido como la inmovilidad de un cuerpo fílmico móvil pero que decide no moverse, invitando al descanso muscular y al disfrute puramente escópico. El espectador empatiza, de este modo, con lo que se percibe como inmovilidad intencional por parte del cuerpo fílmico, con la que sintoniza en buena medida por la ausencia generalizada de contenido dramático en el interior de estos planos.

En otras ocasiones, la inmovilidad de la película, y en consecuencia del espectador, es sentida por éste como forzada, como un intento de obstaculizar el movimiento deseado. Algo que ocurre, por ejemplo, en la famosa escena de la violación de *Irreversible*. Presentada mediante un plano estático y frontal a la acción dramática representada, con la protagonista prácticamente al espectador, la escena resulta especialmente perversa para el espectador, no solo por su terrible contenido, sino por el propio estatismo al que es forzado, sintiéndose en buena medida ‘violado’ por un cuerpo fílmico que le retiene, al empatizar muscularmente con él, sin manifestar (sin permitirle manifestar) si quiera un atisbo de perturbación ante la escena, sea en forma de inquietud, alejamiento y deseo de inventenir. En este caso, el estatismo del cuerpo fílmico, sentido por el espectador en su propio cuerpo, manifiesta una inmovilidad intencional que resulta perversa para el espectador.

En cualquier caso, el cine de acción hongkonés emplea el movimiento del cuerpo fílmico por el espacio diegético como un recurso habitual para potencial los efectos cinestésicos elicitados mediante el movimiento expresivo de los personajes. Como apunta Adriano D'Aloia (2011, pág. 103), en un texto sobre la empatía como fundamento de la experiencia fílmica:

El grado y la calidad de la activación motora e implicación emocional dependen de la efectividad de las fuerzas y tensiones creadas por el movimiento de los cuerpos que aparecen en pantalla, así como de la tensión y el movimiento inherente en el propio cuerpo de las películas.

En el análisis de los ejemplos siguientes, se prestará especial atención a esta capacidad expresiva de la puesta en escena, especialmente desde el punto de vista de la intensificación del movimiento de los personajes que implica.

6.3. Movimientos sinestésicos y el cine de acción hongkonés

6.3.1. Amplificación de los movimientos corporales

El espectador no solo empatiza corporalmente con los cuerpos de los actores, sino también con el ‘cuerpo fílmico’, replicando en parte su intencionalidad y movilidad. Situación que los directores hongkoneses cuanto menos intuyen, poniendo en movimiento sus cámaras con el fin “mover” a sus espectadores. Pero lo hacen de forma controlada y coordinada con el resto de mecanismos descritos, acompañando habitualmente los movimientos expresivos de los personajes con movimientos igualmente expresivos de la cámara, que suplementan los efectos cinestésicos de los primeros para así amplificarlos.

Esta vocación por el movimiento de cámara, por otro lado, no resulta novedosa. La tradición cinematográfica hongkonesa ha impulsado, cuanto menos desde los años 1960, una puesta en escena de perspectivas en incesante desplazamiento, sea por medio del montaje constructivo o del movimiento abrupto de cámara. Los abundantes e indecorosos *zooms* del cine de kung fu de los setenta resultan un ejemplo paradigmático de este afán por la movilidad, en parte motivado por cuestiones puramente estéticas – aumentar el dinamismo de la imagen–, en parte por cuestiones narrativas – dirigir efectivamente la atención del espectador–, y en parte por cuestiones productivas –invisibilizar, con el ajetreo visual, los trucajes profílmicos–.

Un afán posibilitado, por otro lado, por la práctica habitual de rodar las escenas sin sonido (MOS, ‘*motor only shot*’), luego añadido en post-producción. Una práctica que abarata costes, y que además cobra sentido teniendo en cuenta que, de todas formas, la película se tendría que doblar cuanto menos a otro idioma, si no más. En cualquier caso, como apunta Lisa Morton (2001, pág. 10),

la nueva generación de directores parece que reconocieron que ganaban algo más que unos dólares extra al grabar sin sonido sincronizado – también podían mover la cámara sin tener que preocuparse sobre la posición de los microfonos. Los torpes zooms de las películas *chopsocky* se reemplazaron por cámaras que seguían, fluían, corrían y se elevaban. Las películas de Tsui, Ching Siu-tung, John Woo y Sammo Hung pronto se hicieron conocidas por su salvaje cinestismo, con movimientos de cámara y cuerpos voladores que serían imposibles de conseguir en un mundo de sonido sincronizado.

De los tres directores privilegiados en este estudio, Jackie Chan es probablemente el menos dado al movimiento de cámara, según Gentry (1997, pág. 130) “porque quiere que la audiencia vea lo que pasa en todo momento”. Generalmente no utiliza movimientos de cámara en sus películas, más allá de los reencuadres ordinarios, derivando la efectividad de sus escenas de acción, desde el punto de vista fílmico, del posicionamiento sucesivo del espectador en los puntos del espacio más apropiados en cuanto a la visibilidad de la acción y su potencial impacto sobre su atención (ver apartado 7.3.1). Generalmente, en palabras de Le Blanc y Odell (2000, pág. 11), “compensa las relativamente estáticas posiciones de cámara cortando alrededor de la acción muy rápido durante las escenas de pelea”. En cualquier caso, ocasionalmente orchestra estos reencuadres de tal modo que el movimiento del ‘cuerpo fílmico’ resulta expresivo, complementando el movimiento corporal de los personajes que recoge y representa.

Obsérvense, por ejemplo, la secuencia final de *Police Story*. En un momento dado el espectador asiste a un movimiento de apertura del campo que resulta significativamente expresivo en cuanto a la acción representada. Chan acaba de desembarazarse de un villano, y un sicario vestido de blanco lanza sobre él a la testigo que está intentando salvar²²². El desplazamiento de la testigo sirve de excusa para el cambio de plano –corte en acción– a una toma cerrada de Chan, sobre el que se abalanza el cuerpo de ésta, entrando bruscamente en plano desde la derecha. Pero el movimiento de la testigo no

²²² Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 03:35 a 03:40.

termina allí, al chocar contra el cuerpo del héroe, sino que continúa su desplazamiento hacia la izquierda, saliendo por el extremo opuesto del encuadre. Mientras esto ocurre la cámara se retira hacia atrás, abriendo el campo mediante un intenso zoom que revela la entrada en acción del sicario, que precipita una patada sobre Chan (Fig. 6.3.1-1 - Police Story).



Fig. 6.3.1-1 - Police Story

La composición presenta un juego de dos trayectorias atencionales simétricas, siguiendo el espectador con la mirada el desplazamiento de la testigo de derecha a izquierda y, rápidamente, el movimiento del villano en esa misma dirección. De modo que la mirada del espectador es zarandeada de un lado a otro de la pantalla (ver apartado 7.3.2). Pero lo que interesa en este momento es resaltar los efectos del movimiento de cámara sobre la experiencia fílmica. En primer lugar, al complementar la entrada en campo del villano con el movimiento de apertura del encuadre, la puesta en escena acelera dicha revelación, agudizando la sorpresa que el inesperado ataque del villano produce en el espectador. La acción coordinada de personaje y cámara consiguen así sobresaltar a un espectador todavía atento al desplazamiento de la testigo.

En segundo lugar, la composición permite observar con detalle el golpe recibido por el personaje, facilitando la empatía corporal del espectador con éste. Por un lado, el espectador reacciona somáticamente al impacto de la patada, cuyo efecto se ha visto agudizado por el movimiento de cámara en sentido contrario, que parece acelerar el golpe, intensificándolo. Por otro lado,

el espectador se ve afectiva y motoramente contagiado por la propia reacción del personaje al golpe, que enfatiza el dolor sentido tensando su expresión facial y combando su cuerpo hacia atrás. Y en tercer lugar, este movimiento de retroceso corporal a causa del golpe, que el espectador replica empáticamente, se ve complementado por la sensación cinestésica inducida por el movimiento del propio ‘cuerpo fílmico’, que le empuja visualmente en sentido contrario al golpe mediante un movimiento de retroceso rectilíneo, corto y rápido. De modo que el movimiento de cámara impulsa súbitamente al espectador hacia atrás, del mismo modo que el personaje lo hace al recibir el golpe, suplementándose las estrategias estéticas para producir una sensación cinestésica intensa y coherente.



Fig. 6.3.1-2 - Police Story

Similar efecto se produce más adelante en la escena, en un plano que también incluye un movimiento de cámara que, en su reencuadre, agudiza la acción²²³. Con Chan tirado en el suelo, tras haber sido apaleado, y tras lanzar por los aires a la testigo, que nuevamente ha conseguido detener el golpe de gracia sobre el héroe, el villano de blanco gira la cabeza hacia el policía. La cámara en ese instante realiza un movimiento en diagonal hacia la parte inferior-izquierda del espacio diegético, siguiendo la mirada del villano, para encontrarse con Chan, tirado en el suelo, intentando reincorporarse. Pero nada más posarse la cámara sobre Chan, una pierna entra en la composición,

²²³ Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 05:25 a 05:30.

rápidamente, por la derecha, golpeando brutalmente al personaje (Fig. 6.3.1-2 - Police Story). Tras ella llega el sicario de blanco, al que obviamente pertenece la pierna, que se agacha y agarra a Chan, para continuar golpeándole, ya en otro plano.

Gracias al trabajo de cámara la patada sobre Chan resulta especialmente efectiva. Primero, por la perspectiva que nos ofrece sobre su impacto en el cuerpo del héroe, y la dolorosa reacción del personaje. Pero sobre todo por la implicación que solicita del espectador, al cual el movimiento de cámara ha arrastrado como un proyectil hacia el personaje, mediante un movimiento súbito y directo que anticipa el de la patada por venir. Es decir, el brusco movimiento de cámara produce en el espectador una breve sensación de impulso justo antes de que el personaje reciba y reaccione corporalmente al golpe, intensificando en este sentido las sensaciones que esta reacción del personaje producirán, por empatía, en el espectador. Como si el espectador fuera invitado a coger carrerilla antes del funesto golpe, cuyo impacto no solo es representado, sino anticipado y acompañado en toda su extensión.

Un último ejemplo de la película puede terminar de aclarar las ideas expuesta²²⁴. Chan ahora es atacado por un sicario en moto, que intenta atropellarlo en sucesivas embestidas. Tras conseguir esquivarlo, mientras el sicario gira la motocicleta, Chan corre en su dirección, dispuesto a contraatacar. El héroe sube a la moto como si de una escalera se tratase, abalanzándose sobre el sicario, al que acaba pateando con su pierna derecha (Fig. 4.3.1-1 - Police Story). La patada y la caída del sicario son presentadas mediante una única toma. La pierna entra en plano desde la izquierda de la composición (Fig. 6.3.1-3 - Police Story), golpeando con ímpetu al villano, que sale propulsado hacia la derecha hasta caer al suelo, lejos de la motocicleta (Fig. 6.3.1-4 - Police Story). La cámara acompañara la trayectoria del cuerpo propulsado por el golpe, realizando un paneo brusco hacia la derecha, que arrastra al espectador en esa dirección. De este modo, los movimientos convergentes del cuerpo del villano y el 'cuerpo fílmico' contagian al espectador, cuyo cuerpo también

²²⁴ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 05:45 a 06:05.

siente un ligero impulso en esa dirección, replicando corporalmente la actividad representada en la diégesis.



Fig. 6.3.1-3 - Police Story



Fig. 6.3.1-4 - Police Story

Pero la cosa no queda ahí. Ahora será Chan quien, montado en la moto, embista con éxito al villano, haciéndole traspasar vitrina tras vitrina, hasta chocar contra la pared²²⁵. Un choque presentado mediante un rápido zoom de retroceso, que abre el campo desde un detalle de la rueda de la motocicleta hasta un plano general, en el instante mismo del choque. De este modo, sincronizando la revelación con el golpe, la sensación cinestésica producida por

²²⁵ No extraña que, dada la cantidad de cristal falso quebrado durante la escena final, la película fuera afectuosamente apodada por el equipo 'Glass Story'.

el empujón hacia atrás de la cámara se complementa con la inducida por impacto de la espalda del villano contra la pared, viéndose mutuamente amplificadas.

Nótese que en todos estos casos el movimiento del cuerpo fílmico se desarrolla siempre en una misma dirección, sea un movimiento de retroceso o un paneo hacia uno u otro lado, evitando presentar estímulos visuales cuya interpretación resulte contradictoria en este sentido. Es decir, el gesto de la cámara es claro y fácilmente aprehensible, lo que facilita la vección. Además, a pesar de ser breves, estos desplazamientos resultan siempre rápidos y enérgicos, y se desarrollan en un entorno naturalmente válido, y con gran densidad de contrastes, factores todos ellos que intensifican la sensación de automoción inducida, como se ha detallado. En definitiva, sin recurrir a florituras, sino poniendo en escena movimientos de cámara claros, concisos y enérgicos, el director consigue puntuar sus escenas con breves explosiones en forma de movimiento, coincidentes con los movimientos diegéticos de los personajes.

Tsui Hark también aprovecha los movimientos de la acción en el espacio para mover su cámara enfáticamente, intentando imitar con ella algún gesto central de sus personajes. Por ejemplo, en una escena de *Once Upon a Time in China II*, mientras Fei-hung habla con un amigo convaleciente, al fondo se percibe el avance de dos nuevos enemigos, que se acercan hacia el héroe desde la izquierda de la composición²²⁶. Éste se percata de la amenazadora presencia, se pone de pie velozmente (Fig. 6.3.1-5 - *Once Upon a Time in China II*) y ataca primero. El plano comienza con ese ascenso súbito de Fei-hung en la parte central-derecha del encuadre, capturando la atención del espectador. Puesto en pie, y ante el inminente ataque de los enemigos, el héroe se desplaza mediante un precipitado impulso hacia la izquierda, esquivando los golpes de los dos villanos (Fig. 6.3.1-6 - *Once Upon a Time in China II*).

²²⁶ Ver: “Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 3.mp4”, minutos 00:52 a 01:00.



Fig. 6.3.1-5 - Once Upon a Time in China II



Fig. 6.3.1-6 - Once Upon a Time in China II

El desplazamiento del personaje en esta ocasión es acompañado por el del ‘cuerpo fílmico’, que mediante un movimiento breve, abrupto, tenso y directo empuja al espectador en esa dirección, con gran ímpetu. El personaje, además, acompaña el súbito desplazamiento con un giro corporal, quedando su cuerpo orientado hacia la derecha, desde donde controla los brazos y las armas de sus atacantes, que han quedado adelantados, a la derecha de la composición. Sin descansar, golpea al villano del fondo, que se ve propulsado hacia atrás, y al villano en primer término, que sale del plano por la parte inferior izquierda.

La serie de movimientos del héroe –levantarse, desplazarse y girar, golpear atrás, golpear al frente– se concatenan con rapidez y fluidez,

resultando en su intensidad significativamente contagiosos. Y el súbito movimiento de cámara empuja al espectador de forma similar al modo en que el héroe se impulsa a sí mismo, enfatizando el efecto cinestésico. Además, el contraste entre una situación de *stasis* previa, donde una cámara estática recogía a un personaje inmóvil, con la abrupta *kinesis* posterior, donde cámara y personaje inician sendos movimientos descritos, acentúa la sensación de tirón cinestésico en la experiencia fílmica. El espectador se ve súbitamente empujado por la cámara y por el personaje, sintiendo en su propio cuerpo el acelerado despliegue de la acción. Al igual que lo ocurrido en la diégesis, su cuerpo se pone en acción.

En la misma secuencia, un poco después, Fei-hung se enfrenta a otro poderoso villano, ambos armados con largos palos²²⁷. En un momento dado, el villano ataca a Fei-hung, que se ve obligado a inclinarse hacia atrás para evitar que el arma enemiga le alcance. Esquivado el ataque, Fe-hung contrataca, impulsándose hacia adelante para asestar dos golpes directos con los palos que enarbola, bloqueados a duras penas por el villano, que retrocede presto ante la arremetida del héroe. Directamente, Fei-hung gira sobre su propio eje para adquirir impulso, hace girar los palos en el aire, y lanza un potente golpe lateral hacia su adversario, siguiendo la inercia del movimiento corporal (Fig. 6.3.1-8 - Once Upon a Time in China II). El golpe termina por estrellarse contra un poste cercano, pero el movimiento expresivo del actor resulta contagioso en su intensidad.

La posición inicial, torcida, con el cuerpo incómodamente flexionado hacia atrás, permite al director expresar el contraataque del personaje haciéndole avanzar el cuerpo completo. Y el innecesario giro del personaje, antes de blandir el golpe final, dota de gran inercia al movimiento, resultando contagioso en su prolongado e intenso desarrollo. En este sentido, la amplitud de los movimientos presentados los hacen más expresivos. Pero además, la cámara presenta la recuperación inicial del personaje con un movimiento hacia la izquierda, acompañándole en su avance. Movimiento que acelera,

²²⁷ Ver: "Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 3.mp4", minutos 05:14 a 05:16.

esbozando además un sucinto giro, en el momento en que el personaje da la vuelta sobre sí mismo y lanza el bastonazo final. Así, nuevamente el cuerpo del actor y el 'cuerpo fílmico' se coordinan para presentar un movimiento expresivo amplificado, poderosamente cinestésico y, por lo tanto, estéticamente efectivo.



Fig. 6.3.1-7 - Once Upon a Time in China II



Fig. 6.3.1-8 - Once Upon a Time in China II

En cualquier caso, de los tres directores privilegiados, John Woo es, sin duda, el que más aprovecha este recurso fílmico para amplificar los movimientos expresivos de sus personajes. Al fin y al cabo, en palabras de Kenneth Hall (1999, pág. 70):

Gran parte de la fascinación de ver una película madura de Woo es el siempre intrigante trabajo de cámara. Su cámara es tan peripatética como

la de cualquiera desde Kurosawa y mucho más inteligente que la de la mayoría de los directores.

Sus movimientos resultan extensivos, explosivos, pero generalmente presentan un menor recorrido en su desarrollo que los de películas donde el combate se realiza cuerpo a cuerpo. Además, el director quiebra constantemente la línea dinámica de cada personaje, brotando los movimientos presentados en su cine de forma más esporádica, súbita, que los de los personajes de Chan y Hark. De modo que el director compensa estas deficiencias acompañando incesantemente el movimiento de sus personajes con movimientos afines de la cámara, suplementando la expresividad de los cuerpos diegéticos con los del 'cuerpo fílmico'.

Obsérvese el siguiente ejemplo de *Hard Boiled*. Se trata de una escena de la parte central del metraje, corta pero ejemplar, por su milimétrica orquestación y la variedad de recursos utilizados por Woo para dinamizarla. Un ejemplo perfecto de que en ocasiones 'menos es más', incluso en la filmografía de un director proclive al exceso más descarado. En esta ocasión, los dos protagonistas, Tequila y Tony, son emboscados en el barco del segundo por un grupo de tres sicarios. Tras el tiroteo inicial consiguen librarse de dos de ellos, pero el último y más curtido se les resiste. Tony ha tenido que saltar al agua, para eludir una embestida de otro modo funesta. Tequila en cambio ha conseguido alcanzarle mientras corría de la popa a la proa del barco²²⁸.

Tras un plano corto de Tequila disparando, y un breve contraplano del sicario siendo alcanzado por una de las balas, Woo presenta un plano de situación (Fig. 6.3.1-9 - *Hard Boiled*), similar a un plano inmediatamente anterior (como se ha comentado, Woo recurre habitualmente a estas redundancias para facilitar la legibilidad espacial de sus escenas, por otro lado tremendamente dinámicas). En la parte izquierda de la composición se observa el agua aún revuelta, tras la caída de Tony. Al fondo del barco, bajo la vela azul, se alza la figura de Tequila, atento a las acciones del sicario que acaba de abatir sobre la cubierta del barco, en el centro de la composición. Pero el villano no se

²²⁸ Ver: "Hard Boiled (1992) - Corte 1.mp4", minutos 00:56 a 01:06.

rinde. Se levanta decidido y emprende la huida, desplazándose enérgicamente hacia la derecha de la imagen, donde se encuentra el atracadero.



Fig. 6.3.1-9 - Hard Boiled



Fig. 6.3.1-10 - Hard Boiled

Salta del barco al muelle (Fig. 6.3.1-10 - Hard Boiled), donde gira en el suelo para recuperar el equilibrio. Y se propulsa hacia adelante para salir corriendo a toda velocidad, alejándose del barco por el embarcadero a su derecha. Al fondo, mientras el sicario se pone en pie y sale corriendo del espacio, el plano permite observar a Tequila continuando la persecución, que

pasa rápidamente a ocupar el centro de la acción. Sin pensárselo salta también del barco al muelle, momento que el director aprovecha para cortar a un plano más cercano del actor en movimiento.

El movimiento inexorable del personaje se muestra de forma clara e íntegra mediante un mismo plano, resultando una acción empáticamente vigorosa desde una perspectiva cinestésica. El personaje realiza la acción enérgicamente, movilizándolo todo su cuerpo en los movimientos de huida. Sus piernas le propulsan con intensidad en la carrera y los saltos. Sus brazos se mueven ajetreadamente de un lado a otro, dotando de mayor impulso a sus movimientos corporales. Su cuerpo y su cara se muestran tensos, comunicando el esfuerzo que el personaje está realizando en su desesperada huida. Una fuga que incluye un ágil aunque convulso salto desde el barco al muelle, rodado sin cortes, transfiriendo el actor su agitación corporal a una imagen que la hace expresivamente palpable.

Pero no contento con ello, el director enfatiza el desplazamiento del personaje acompañándolo con la cámara, que realiza un vertiginoso movimiento hacia la derecha. La imagen no solo sigue la acción del sicario, ofreciéndola de forma clara e íntegra. Sino que empuja al espectador visual y corporalmente en la misma dirección y con la misma intensidad, hasta que el personaje sale de la pantalla por el extremo derecho. La empatía del espectador con la intencionalidad del 'cuerpo fílmico', la vección producida por el movimiento completo del campo visual, producen una sensación de automoción en el espectador que se complementa con las sensaciones producidas por los movimientos expresivos del personaje, resultando la experiencia cinestésica significativamente intensa. Para mayor efecto, el desplazamiento de la cámara lleva al espectador a rozar el ancla del barco con la mirada, que sobresale cromada en la punta de la proa, amenazante, exigiendo ser esquivada.

Ejemplos similares se pueden encontrar en todas las escenas de acción de Woo. En ocasiones, como se ha visto, el director presenta el movimiento mediante un único plano en movimiento. Por ejemplo, en un momento dado de la escena final de *The Killer*, los dos amigos protagonistas se encuentran

respectivamente refugiados tras un andamio (Danny Lee) y unos bancos (Chow Yun-fat), con sus armas descargadas y acechados por los incesantes disparos de los sicarios²²⁹. Sitiados, Chow Yun-fat pide a su amigo que le lance algún arma de la bolsa cercana, lo que Lee cumple con diligencia, haciéndole llegar dos pistolas automáticas.

La cámara sigue el avance por el suelo de las pistolas mediante un travelling hacia adelante, que a la vez acerca al espectador a la posición de Chow Yun-fat (Fig. 6.3.1-11 - *The Killer*). Cámara y pistolas reptan rápidamente por el suelo hasta llegar a sus manos, agarrando el personaje un arma con cada mano para inmediatamente incorporarse a la acción²³⁰. La incorporación del héroe se presenta desde el mismo plano, en inexorable continuidad, realizando ahora la cámara un movimiento ascendente similar al del personaje, acompañándolo en su ascenso.



Fig. 6.3.1-11 - *The Killer*

²²⁹ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 08:33 a 08:42.

²³⁰ Según Faith Conroy, *script* en *Hard Target* y *Broken Arrow*: "[La cámara de Woo] tiene vida propia, y se mueve como una serpiente. Tiene contenido dramático por sí misma. Necesitaría un cuaderno de tres pulgadas para describir un único movimiento de cámara" (Hall, 1999, págs. 208-209).



Fig. 6.3.1-12 - *The Killer*

Una incorporación oportuna, porque justo en ese momento uno de los enemigos conseguía llegar a su posición, abalanzándose sobre él, forzando a que Chow Yun-fat le detenga a disparos nada más levantarse del suelo. La cámara, que continúa presentado la acción de forma continua, mediante un único plano, refleja el choque entre protagonista y villano mediante un intenso y breve movimiento hacia adelante (*push-in*), que enfatiza el encuentro entre ambos cuerpos, entre ambas intenciones (Fig. 6.3.1-12 - *The Killer*). Y a mitad de los disparos el director corta a un plano medio frontal del protagonista.

Tras liderar Chow Yun-fat el primer contraataque, Danny Lee se lanza a su encuentro, realizando una voltereta por el suelo ante el espectador y los sicarios²³¹. Woo primero ofrece un plano de situación donde se observa a la izquierda a Yun-fat apostado tras los bancos, disparando hacia adelante, y a la derecha el andamio tras el que se refugiaba Danny Lee, cuya figura surge tras la estructura, moviéndose hacia la posición de su compañero. Mientras ejecuta la maniobra, Lee dispara hacia la posición del espectador, al igual que Chow Yun-fat, alcanzando a varios sicarios que entran en (primer) plano desde atrás. Pero el plano nos permite observar, a su vez, a otro sicario al fondo, que corre hacia

²³¹ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 08:46 a 08:54.

Chow Yun-fat, lugar al que también se dirige Lee. Este villano será el protagonista de otra acción de fuerte poder expresivo, en esta ocasión emprendida por Lee, el cual, incorporándose de la voltereta, aprovecha el impulso hacia adelante para alzar ligeramente el cuerpo, extender completamente el brazo y el disparar al sicario que salta sobre ellos (Fig. 6.3.1-13 - *The Killer*), acompañando su trayecto por los aires con su propio movimiento corporal, de tal modo que el protagonista gira sobre su propio eje para continuar disparando sobre el sicario (Fig. 6.3.1-14 - *The Killer*), hasta hacerle caer por delante de ellos, y terminar él, definitivamente, sentado junto a su amigo, espalda contra espalda, desplazando su arma y su mirada hacia el lado contrario del espacio.



Fig. 6.3.1-13 - The Killer

Si bien mostrado mediante una serie de cortes, el montaje produce una fuerte sensación cinestésica no solo por los movimientos corporales representados en su interior, sino también por el desplazamiento del propio espectador por el espacio diegético, siendo invitado a realizar un giro corporal para seguir la trayectoria de los movimientos del protagonista y el villano. Un giro en sentido contrario al movimiento del protagonista, que intensifica el dinamismo de dicha acción. En el eje horizontal, mientras el personaje realiza un giro de más de 180° hacia su derecha, la cámara sigue la acción mediante tres planos (Fig. 6.3.1-13 - *The Killer*), que desplazan sucesivamente al

espectador desde el lado derecho al lado izquierdo del personaje, tornando la mirada alrededor de él. En el eje vertical, el personaje realiza el giro a la vez que, primero, se pone en pie para alzar brazo y arma hacia el villano, y luego, se deja caer para acabar sentado junto a su amigo.



Fig. 6.3.1-14 - *The Killer*

El personaje realiza primero un movimiento expansivo, y luego un movimiento contractivo, ambos presentados de forma privilegiada por la cámara, que presenta la primera fase ascendente de la acción desde una posición elevada, desde la que enfatiza la dirección del movimiento hacia arriba, y la segunda fase desde dos posiciones bajas, casi a ras del suelo, enfatizando al extremo el descenso en la trayectoria espacial del personaje. La cámara, en este caso, no sigue mediante un único plano el movimiento del personaje. Pero el montaje desplaza al espectador igualmente por el espacio, acompañando el movimiento del personaje a la vez que el 'cuerpo fílmico' esboza una trayectoria espacial concreta, expresiva.

Por último, resulta especialmente interesante desde el punto de vista de la implicación del personaje con el 'cuerpo fílmico' el pasaje de la secuencia final de *Hard Boiled* en que la cámara sigue a los personajes, sin corte alguno, durante su avance por los pasillos de dos pisos del hospital. Durante todo el pasaje, el 'cuerpo fílmico' acompaña a los personajes en su avance, situándose

a su lado o justo a sus espaldas, como si estuviera buscando la protección de los policías, demostrando, en su comportamiento intencional, una contagiosa actitud que bascula entre el recelo y la determinación.

Por ejemplo, al principio, cuando Tony se adelanta y apoya contra una pared al borde del pasillo contiguo, el ‘cuerpo fílmico’ sigue la personaje realizando un gesto simétrico, hasta terminar ‘de espaldas’ a la pared contraria²³². Instantes después, la entrada inesperada en escena de un sicario desde el pasillo contiguo lleva al ‘cuerpo fílmico’ a parapetarse tras Tony, esbozando un movimiento nervioso significativamente contagioso para el espectador. Superado el incidente, Tony gira bruscamente hacia su derecha, para adentrarse en el pasillo, seguido por la cámara, que acompaña el giro del policía hacia su derecha con un movimiento similar, en su dirección y en su vitalidad. Y a partir de ese momento la cámara sigue el avance inexorable de los personajes por los pasillos, invitando al propio espectador a avanzar de forma similar.

Algo más adelante, los dos protagonistas se adentran en una habitación atestada de sicarios. Mientras Tequila avanza para asegurar el perímetro, Tony se levanta rápidamente, extiende su brazo izquierdo hacia el mostrador y dispara decidido, alcanzando a un sicario que justo en ese momento iniciaba un movimiento similar contra él (Fig. 6.3.1-15 - Hard Boiled)²³³. Una acción corporal fugaz pero enfática, que revela precisión y contagia dinamismo. La cámara acompaña el gesto del policía alzándose ligeramente y realizando un vehemente paneo hacia la izquierda, mostrando al hasta entonces escondido sicario justo antes de ser alcanzado. Un movimiento esbozado por el ‘cuerpo fílmico’ y sentido por el espectador como un latigazo, intensificando el movimiento expresivo del personaje en la misma dirección, cuyo efecto cinestésico complementa.

²³² Ver: “Hard Boiled (1992) - Corte 2.mp4”, minutos 07:20 a 07:30.

²³³ Ver: “Hard Boiled (1992) - Corte 2.mp4”, minutos 08:00 a 08:10.



Fig. 6.3.1-15 - Hard Boiled

Sin perder tiempo, el personaje replica la misma acción en sentido inverso, hacia su derecha, invocado por el sonido que hacen las puertas de un ascensor abriéndose a su espalda. Realiza una torsión completa de su tronco, girándose expresivamente para disparar hacia su derecha con la pistola que porta en la mano izquierda. Y la cámara acompaña el movimiento con un nuevo latigazo hacia la derecha en forma de paneo, revelando el espacio por el que un supuesto sicario entra en escena. Pero esta vez no se trata de un sicario, sino de otro agente, sobre el cual Tony antes de percatarse ha descargado su cargador (Fig. 6.3.1-16 - Hard Boiled). Solo entonces Woo subraya la tragedia ralentizando la imagen y haciendo gemir tenuemente a la banda sonora, mientras Tony observa consternado las consecuencias de sus actos, y Tequila corre a su encuentro para apoyarle y meterle en el ascensor, junto a la cámara.



Fig. 6.3.1-16 - Hard Boiled

De este modo, Woo aprovecha la implicación corporal del espectador con sus imágenes para entretejerle no solo a las acciones heroicas de sus personajes, sino también a sus errores. A lo largo de la escena, a lo largo de la película completa, ha sumido a espectador y personaje en una misma vorágine destructiva, con un protagonista colérico que no puede parar de disparar, y un espectador adicto a la acción incesante, siempre a la espera de más. Y ahora, mediante una simetría perversa entre las dos acciones, el director implica física y emocionalmente al espectador en el funesto asesinato del policía, haciéndole copartícipe del acto.

En definitiva, como muestran los ejemplos esbozados, los directores hongkoneses recurren al movimiento de cámara para dinamizar sus escenas. Se trata de un recurso potencialmente efectivo desde el punto de vista cinestésico, siempre y cuando los movimientos de cámara se desarrollen siguiendo una determinada estructura. Recurrir a movimientos de cámara incesantes y desordenados desde luego dinamiza la imagen, pero no asegura, sino que más bien impide, la producción de sensaciones cinestésicas en el espectador. La intensidad cinética de la imagen, en este sentido, no siempre se corresponde con su poder cinestésico.

Para conseguir que los movimientos resulten expresivos, los directores hongkoneses los ponen en escena una vez que los espectadores se encuentran perfectamente orientados en el espacio diegético, es decir, de modo que el desplazamiento de su campo de visión se percibe y siente como el gesto de un cuerpo que se mueve por un espacio tridimensional, en lugar de una serie de cambios en una imagen bidimensional.

En todos los ejemplos presentados el movimiento de cámara acompaña a un personaje cuyas acciones se integran en una cadena de gestos que la narración sigue de cerca, manteniendo al espectador orientado en todo momento. La cámara generalmente no se encuentra ya en movimiento al inicio de un nuevo plano, sino que el movimiento arranca en el interior de éste, otorgando así un cierto tiempo al espectador para que se sitúe espacialmente tras el corte, antes de que el 'cuerpo fílmico', ya situado, comience su desplazamiento. Por otro lado, la cámara no se encuentran en constante y ajetreado desplazamiento, sino que, en los casos en que se mueve, pasa súbitamente del estatismo al movimiento, un cambio de situación que intensifica la sensación.

Mediante este modo de estructurar su puesta en escena, los directores hongkoneses consiguen sacarle el máximo partido cinestésico a sus movimientos de cámara, buscando en todos los casos amplificar, mediante la vección, la sensación inducida por medio de la empatía cinestésica.

7

Movimientos atencionales: la percepción corporalizada

7.1. Introducción

Tras unos melódicos créditos iniciales, que marcan el tono descarado del relato por venir, las primeras imágenes de *The Fortune Cookie* (*En bandeja de plata*, Billy Wilder, 1966) sitúan al espectador a un bullicioso estadio de fútbol americano. Una pesada cámara retransmite un tenso partido desde las alturas, mientras el público grita entusiasmado desde unas gradas abarrotadas. La narración nos sitúa junto a los periodistas, en la cima de una tribuna desde la que comentan en juego, en el camión desde el que dirigen la emisión. A ras del suelo, en un pasillo inmediatamente posterior al banquillo de los jugadores, Harry Hinkle (Jack Lemmon) sigue el partido con su cámara portátil al hombro, y su ayudante corriendo tras él.

Camarógrafo experimentado, para cada nueva jugada Hinkle se posiciona en el punto idóneo del corredor desde el que captar con claridad el movimiento previsto del balón, siempre encuadrado. Panea hacia la derecha cuando la acción se desarrolla en esa dirección, hacia arriba cuando el balón es pateado por los aires, y hacia la izquierda cuando es recibido en dicho extremo del campo. Utiliza todo su cuerpo para seguir con la mirada el movimiento de los jugadores protagonistas y del balón por el espacio, torciéndose hacia un lado y hacia el otro, inclinándose hacia arriba y hacia abajo, e incluso adelantándose o retrocediendo ligeramente cada vez que la acción se aleja o acerca, respectivamente. En un momento dado, un corredor recibe el balón en el extremo izquierdo del campo, y comienza su carrera en dirección opuesta. Esquiva a varios contrincantes, mientras Hinkle elude todo aquello que ocluye su visión de la acción. Pero la acción se aproxima demasiado. El jugador es golpeado por un contrincante, que consigue empujarle fuera del campo, precisamente donde se encuentra el camarógrafo. El cuerpo del jugador se abalanza sobre la cámara, sobre la mirada del espectador, asaltándole perceptivamente. Y choca contra el cuerpo de Hinkle, que cae dolorosamente de espaldas.

Poniendo a Hinckle como intermediario, la escena ejemplifica a la perfección la dimensión corporal de la relación perceptiva del espectador con toda película durante el proceso de visionado. Como el personaje interpretado por Lemmon, el espectador percibe la película con todo el cuerpo, desplazándose a un lado y a otro a la vez que sigue la acción a lo largo y ancho de la pantalla, de la composición. Y, a pesar de que existe una distancia ontológica insalvable entre el mundo diegético y el mundo del espectador, desde un punto de vista experiencial la brecha entre ambos universos en muchas ocasiones parece desvanecerse cuando la acción se acerca en exceso a la cámara, o cuando invita al espectador a adentrarse en sus profundidades. En este sentido, la escena descrita literaliza lo que en la experiencia fílmica tan solo es una posibilidad sensible, pero nunca factible: el choque de un objeto de la diégesis con el espectador. Pero se trata de una sensación a la que el espectador del cine de acción se enfrenta de forma habitual. Es precisamente sobre este tipo de sensaciones corporales, cinestésicas, provocadas por la gestión de la percepción del espectador, de lo que se tratará en este último capítulo.

La movilización literal de la percepción del espectador es uno de los mecanismos estéticos por los que el cine de acción hongkonés resulta más efectivo desde el punto de vista de su poder sensacional. A través de una cuidada organización de las composiciones, y de una adecuada estructuración de los movimientos presentados en ellas y a lo largo de ellas, el espectador del cine de acción hongkonés se ve incesantemente impulsado a desarrollar recorridos perceptivos en los que involucra todo su cuerpo, más allá de los ojos. Con el fin de ahondar en este mecanismo estético, a continuación se procederá a detallar un marco teórico centrado en lo que aquí se han denominado trayectorias atencionales, explicando sus consecuencias cinestésicas (7.2). Para ello, primero se detallan algunas características de la percepción visual humana, según la teoría fenomenológica y las ciencias cognitivas corporalizadas, interesadas en el carácter dinámico de ésta (7.2.1). Luego se describen los desarrollos teóricos de algunos impresionistas franceses (7.2.2) y, especialmente, de Eisenstein (7.2.3), en cuanto a las posibilidades melódicas de la composición y el montaje fílmico, entendiendo por ello el

movimiento perceptivo en y a través de los planos. Posteriormente se detallan algunas conclusiones sobre el comportamiento atencional del espectador según autores que trabajan empíricamente desde las ciencias cognitivas (7.2.4). Y por último se describen dos tipos de trayectorias atencionales susceptibles de ser moldeadas por la película, reflexionando sobre el modo en el que el cine de acción ha empleado estos mecanismos estéticos (7.2.5). Tras ello se procederá a analizar diferentes ejemplos sacados de películas de acción hongkonesas del periodo estudiado en este trabajo, prestando atención al singular empleo de estos recursos demostrado por los cineastas de dicha industria (7.3).

7.2. Movimientos atencionales sobre la pantalla: marco teórico

[E]l espectador ocupa un lugar fijo, pero tan sólo físicamente, y no en cuanto objeto de una experiencia estética. Estéticamente, se encuentra en movimiento permanente, dado que su ojo se identifica con la lente de la cámara, que cambia permanentemente de distancia y dirección. Y el espacio presentado al espectador es tan movable como el espectador mismo. No solo se mueven los cuerpos en el espacio, sino también el espacio mismo, aproximándose, rezagándose, girando, disolviéndose y recristalizándose del modo en que aparece a través de la locomoción y focalización controlada de la cámara y a través de los cortes y la edición de los diversos planos. (Erwin Panofsky)²³⁴

7.2.1. Trayectorias atencionales: de la percepción a la sensación

La puesta en escena cinematográfica no solo representa personajes y acciones, sino que también actúa como un espacio de mediación que involucra corporalmente al espectador en el proceso de su percepción. Posicionando sucesivamente al espectador ante los sujetos y eventos representados, moviéndole de forma continua y discontinua a través del espacio en relación con ellos, la película, como puesta en escena, establece una relación corporal entre el espectador y los elementos del universo diegético representado. La puesta en escena *presenta* las acciones *representadas* para su percepción, involucrando corporalmente al espectador en el proceso.

Si en los anteriores apartados nos interesábamos por los cuerpos representados por la imagen fílmica, y su poder para el ‘movimiento expresivo’,

²³⁴ Panofsky (2003, p. 72).

en este apartado nos centraremos en la propia puesta en escena como elemento expresivo. Es decir, nos interesamos por analizar el modo en que *la* puesta en escena, y no solo *lo* puesto en escena, produce sensaciones cinestésicas en el espectador. En este sentido, la puesta en escena (*mise en scène*) se puede –o debe– entender como “el posicionamiento preciso de actores y objetos ante la cámara en varias combinaciones espaciales, pictóricas y rítmicas” (Hodsdon, 1992). O, siguiendo a Adrian Martin (2014, pág. 45), “como el movimiento de cuerpos en el espacio – un espacio constantemente definido y redefinido por la cámara”. Un ‘movimiento de cuerpos en el espacio’ que no solo hace referencia directa a los cuerpos de los personajes en el espacio de la diégesis, sino también, indirectamente, al cuerpo del espectador en el espacio de visionado, implicaco corporalmente, dinámicamente, en el proceso de recepción estética de la obra, a través de las sucesivas ‘definiciones y redeficiones’ del espacio fílmico.

Toda película es dada al espectador para su percepción. El espectador participa en la narración fílmica percibiendo las imágenes y los sonidos que ésta le presenta audiovisualmente, y, a partir de ello, sintiendo y dotando de sentido a los estímulos. Para ello utiliza los mismos mecanismos perceptivos que en su vida cotidiana, con sus potencialidades y limitaciones. Entender cómo funciona la percepción en el proceso espectral y en el mundo real exige ir más allá de considerar el modo en que percibimos objetos aislados, requiriendo que se tenga en cuenta cómo los observadores buscan y captan estímulos en escenas visuales complejas, cómo se perciben algunas cosas y otras no, y cómo estos procesos activos moldean el sentido que otorgamos al entorno y de la experiencia sensible asociada.

La percepción humana está orientada y determinada por la acción. Percibimos *para actuar* sobre nuestro entorno, para poder intervenir en él²³⁵. Y percibimos *actuando* sobre nuestro entorno, moviéndonos por él. No

²³⁵ Desde una perspectiva evolutiva, la visión probablemente se desarrolló como un mecanismo de control motor. Investigaciones sobre el funcionamiento y la evolución de los sistemas perceptivos de organismos más simples (insectos, animales pequeños) con sistemas perceptivos menos complejos demuestra que éstos funcionan en buena medida para guiar el movimiento y la acción en el entorno.

percibimos visualmente solo con la retina, sino que todo nuestro cuerpo interviene en el proceso. Cuando cambiamos nuestra mirada de un lugar a otro en nuestra percepción cotidiana del entorno no solo estamos observando, sino que estamos dirigiendo nuestra *atención* a características específicas del entorno de una manera que hace que estas características sean más visibles y profusamente procesadas que aquellas características que no están recibiendo nuestra atención²³⁶. De este modo, la percepción no solo existe *para* actuar, sino que se fundamenta *sobre* la acción, *es* acción (un hecho demostrado, dramáticamente, por la fuerte evidencia empírica de que una parálisis en los músculos que regulan el movimiento ocular puede causar ceguera, ya que las imágenes que se estabilizan en la retina dejan de percibirse poco a poco)²³⁷.

Que la percepción es movimiento es el alegado esencial de la teoría fenomenológica de la percepción. Según Nöe (2004, pág. 1), “percibir es una forma de actuar. La percepción no es algo que nos pasa, o que pasa en nosotros. Es algo que hacemos.” Cuando vemos no representamos toda la escena en la conciencia de una vez, como ocurre en una fotografía. Estamos situados en el mundo y, a través de una habilidosa actividad visual, entramos en contacto visual con él y discernimos su estructura, lo *representamos*. Según la fenomenología, hay que entender la visión como un proceso que involucra directamente no sólo el cerebro, sino también el cuerpo del sujeto que percibe, y su relación con el mundo que percibe. El mundo, apunta Nöe (2004), “se hace

²³⁶ Nuestro mundo visual contiene muchas más cosas de las que podemos procesar, incluso cuando nuestra mirada está fijada en una porción concreta del espacio. De entre esta opulencia de información la atención nos permite seleccionar objetos y localizaciones relevantes sobre otras menos importantes. A pesar de que tenemos la sensación subjetiva de que somos capaces de elegir a qué prestamos atención visualmente, hay una severa limitación en la cantidad de información a la que podemos atender en cualquier momento dado. Podemos mirar hacia una sola dirección en un momento dado y solo aprehender parte de la escena visual que se presenta ante nosotros. La atención se encarga de seleccionar partes específicas de los estímulos sensoriales para su procesamiento, permitiendo al organismo lidiar con sus limitaciones. En este sentido, cada movimiento de los ojos es una nueva fase de procesamiento visual.

²³⁷ Se trata, probablemente, de una instancia del fenómeno más general de la *fatiga sensorial*, gracias a la cual no sentimos continuamente el roce de la ropa en nuestra piel, de las gafas descansando sobre el puente de la nariz, o un anillo en el dedo. Pero sugiere que una cierta cantidad mínima de movimiento ocular y corporal es necesario para la percepción visual.

disponible al perceptor a través del movimiento físico y la interacción” (pág. 1), presentándose “de una manera que está determinada por el hecho de que ocupamos un lugar tentativo y cambiante en el mundo” (pág. 86)²³⁸.

En este sentido, Merleau-Ponty (1993, pág. 170) habla de la percepción visual como un proceso de “palpación con los ojos”, apuntando que “con la mirada disponemos de un instrumento natural comparable al baston del ciego. La mirada obtiene mas o menos de las cosas, segun como las interroga, como se desliza o recuesta en ellas”²³⁹. El mundo visual no nos es dado de una vez a la experiencia, sino de forma secuencial, como ocurre con el tacto. Aprehendemos el contenido visual de nuestro entorno mirando alrededor del mismo modo que aprehendemos el contenido táctil de nuestro entorno moviendo progresivamente nuestras manos. Según Nöe (2004, pág. 33):

²³⁸ A diferencia del chip fotosensible de una cámara digital, la superficie sensible a la luz en la parte posterior del ojo humano, llamada retina, no es sensible de manera uniforme a la luz proyectada sobre ella. La retina sólo puede procesar la información de color de alta resolución en su zona central, debido a que la distribución de las células fotorreceptoras no es uniforme en su superficie, concentrándose con mayor intensidad los receptores sensibles al color (conos) en la zona central, denominada *fovea*. Esta región sólo ocupa unos 2º de ángulo visual. La resolución de la imagen que percibimos es mayor cuando es procesada por los conos, cayendo rápidamente a medida que la distancia aumenta. Así, a 5º de distancia la resolución desciende un 70%, y a 20º desciende en un 90% (Smith T. J., 2013). Como consecuencia, en un momento determinado sólo tenemos acceso a información cromática de alta resolución de una parte muy pequeña de la escena visual proyectada sobre nuestra retina.

²³⁹ La información visual del espacio se codifica cuando nuestros ojos se fijan en un punto concreto del espacio, lo que en el argot científico se denomina *fijación*. Cada fijación dura en promedio de 330ms, variando en su duración según sea la complejidad de los estímulos visuales y las tareas visuales. La información visual periférica se procesa con el objeto de extraer información esencial sobre el espacio y los objetos presentes en él, facilitar el seguimiento de objetos en movimiento, y seleccionar futuros objetivos sobre los que fijar la mirada. Para procesar una nueva parte de la escena visual los ojos deben rotar para que el nuevo objetivo se proyecte en la retina. Estos movimientos rápidos de los ojos son conocidos como *movimientos sacádicos*, tienen una duración de 20-50ms. Si el objetivo de nuestra atención requiere un movimiento sacádico más amplio (mayor de 30º), o está fuera de nuestro campo de vista actual (120º), el movimiento de los ojos se ve acompañado por un movimiento de cabeza y/o la rotación del cuerpo. De modo que, debido a las limitaciones de la visión humana, somos incapaces de ver en detalle al mismo tiempo todo lo que se encuentra presente ante nuestros ojos, debiendo realizar diferentes movimientos corporales para aprehender la escena visual ante nosotros, sean de los ojos, de la cabeza o del cuerpo. Una situación que tiene lugar en el caso de la asistencia a una sala cinematográfica, donde la pantalla ocupa un ángulo de visión demasiado amplio para su aprehensión visual completa.

En la visión, como en el tacto, obtenemos el contenido perceptual a través de la investigación y la exploración activa. Cuando vemos, por ejemplo, no somos conscientes de toda la escena con todos sus detalles a la vez. Disponemos de la sensación de presenciar una escena detallada completa, pero no es parte de nuestra fenomenología que la experiencia representa todos los detalles de una sola vez en la conciencia. Los detalles son experimentados como *ahí fuera*, no como *en nuestra mente*.

La visión es activa, es una exploración activa del mundo. No percibimos pasivamente nuestro entorno, sino que lo exploramos, estableciendo un diálogo atencional con el mundo, que es a la vez diálogo corporal, en tanto que implica el constante movimiento del cuerpo *en y por* el espacio.

Durante el visionado de una película, el espectador es invitado por la narración cinematográfica en desarrollo ante él a tomar sucesivas posiciones en el espacio diegético desde las que acceder a dicho universo. Cada posición implica una perspectiva sobre los elementos del universo diegético, sobre los cuerpos en acción, sobre el espacio en el que se desarrollan los acontecimientos, sobre los objetos que lo componen. Una perspectiva que el cineasta compone con cuidado, con el propósito de dirigir progresivamente la atención del espectador, producir ciertas sensaciones en él, y fomentar la formación de determinados sentidos. Al posicionar sucesivamente al espectador en relación a los elementos representados, el cineasta tiene la capacidad de controlar las trayectorias atencionales de sus espectadores, los movimientos perceptivo-corporales que éstos realizan sobre la pantalla, en tanto que superficie bidimensional, y sobre el mundo diegético, en tanto que espacio tridimensional. Una posibilidad expresiva que el cine de acción puede emplear para maximizar sus efectos corporales, especialmente las sensaciones cinestésicas que habitualmente persigue contagiar.

Sea estática o en movimiento, la composición cinematográfica impone unas determinadas trayectorias atencionales del espectador sobre el universo diegético que presenta. En este apartado se reflexiona sobre la capacidad del cinematógrafo de elicitar determinadas sensaciones cinestésicas en el espectador mediante el controlado *posicionamiento* de la cámara en relación

con el universo representado, es decir, a partir del juego compositivo de la imagen. Para ello se recurre a los escritos de Eisenstein, autor que se encuentra entre los pocos teóricos que han prestado atención a esta posibilidad expresiva del medio. Posteriormente se expondrá brevemente los resultados de algunos estudios empíricos sobre la atención del espectador cinematográfico, con el propósito de subrayar qué tipo de elementos visuales son susceptibles de captar la atención de sus espectadores y, por lo tanto, solicitar el trazado de trayectorias atencionales. Finalmente, se proponen algunas posibles aplicaciones de estas trayectorias atencionales, desde el punto de vista de su poder afectivo.

7.2.2. La teoría impresionista francesa y la ‘analogía musical’

La música, que regala esa especie de más allá al sentimiento humano, que registra la multiplicidad de los estados del alma, juega con los sonidos en movimiento de igual modo que nosotros jugamos con las imágenes en movimiento. Germaine Dulac²⁴⁰

La cuestión de la conexión directa, sin mediación intelectual o conceptual, entre la actividad perceptiva y las sensaciones del espectador en la experiencia fílmica ha sido explorada por diferentes teóricos a lo largo de la historia del medio, prácticamente desde sus inicios. Ya en la década de los veinte, la temprana teoría fílmica francesa, especialmente aquellos cineastas y teóricos vinculados con el impresionismo cinematográfico y el *cinema pur*, iniciaron un intenso debate al respecto. Rompiendo con la tendencia imperante de comparar el nuevo medio con el teatro, escritores y cineastas como Jean Epstein, Emile Vuillermoz, Germaine Dulac, Abel Gance, René Clair, Léon Moussinac o Pierre Porte, entre otros, recurrieron progresivamente a la ‘analogía musical’ para fundamentar sus reflexiones.

²⁴⁰ Germaine Dulac, 1925. Extracto de un texto publicado en *Les Cahiers du Mois*, citado por Jean Mitry (2002, pág. 396).

Se trata, indudablemente, de una analogía imperfecta, susceptible de múltiples matizaciones e incluso ataques, tanto por las insalvables diferencias entre las estructuras perceptivas del ojo y el oído humano, como por las obvias desigualdades entre los materiales con los que trabaja el músico y el cineasta. Y en buena medida los autores recurrieron a ella, al menos inicialmente, como estrategia discursiva para legitimar el nuevo arte emparentándolo con otro de sobrado prestigio, pudiendo quedar el símil, según Bordwell (1980, pág. 141), como un perfecto ejemplo del “esnobismo de una época en la que los cineastas estaban ansiosos por justificar el medio como digno de notoriedad intelectual” (como haría con el ballet o la pintura expresionista, décadas más tarde, la crítica norteamericana más halagüeña con el cine de acción hongkonés). Pero no cabe duda de que, en su momento, la analogía resultó útil “para frenar la tendencia a pensar en el cine como un arte de lo real” (pág. 141), desplazando la reflexión hacia el terreno de la relación entre forma fílmica, la percepción y la sensación espectral.

El privilegio de lo plástico sobre lo icónico, del movimiento sobre la estasis, y de la sensación sobre la cognición centraría el debate de parte de una de las líneas más prolíficas de las primeras vanguardias cinematográficas. La idea de aprovechar el nuevo medio para desarrollar un nuevo arte pictórico que incluya, que se sustente, sobre el movimiento, había sido ya planteada en ese manifiesto fundacional de la teoría fílmica que es *“El nacimiento de un Sexto Arte”*, escrito por el futurista Ricciotto Canudo en 1911, en el que profetizaba la llegada del arte de la ‘Pintura en Movimiento’, destino final de las posibilidades puramente plásticas del medio. Reto que el pintor Léopold Survage acepta de forma temprana, iniciando por la época sus primeros experimentos en relación con la pintura en movimiento, de los que no se han salvado más que algunas planchas coloreadas. La importancia del movimientos plástico de los elementos por la pantalla como vehículo para crear sensaciones queda patente desde los primeros textos. Por ejemplo, en un manifiesto de 1914, Léopold Survage apunta:

Una forma abstracta inmóvil no es todavía suficientemente elocuente. Redonda o aguda, larga o cuadrada, simple o complicada, no produce sino una sensación extremadamente confusa: no es más que una simple

notación gráfica. Sólo poniéndose en movimiento, transformándose y encontrando otras formas se convierte en capaz de evocar un sentimiento. Su papel y su destino la vuelven abstracta. Transformándose en el tiempo, barre el espacio; vuelve a hallar otras formas en vías de transformación; entonces se combinan, ya andando juntas, ya batallando entre sí o danzando según el ritmo impuesto por cierta cadencia que obedece al alma del autor, sucesivamente alegre, triste, soñador, meditativo... Helas ahí que llegan a un equilibrio. ¡No!, este equilibrio era inestable y las transformaciones recomienzan; de este modo, el ritmo visual se hace análogo al ritmo sonoro de la música. (Mitry, 2002, pág. 398)

El movimiento *anima* las figuras, dotándolas de cierto comportamiento del que se puede destilar una narrativa, unos conflictos, unos sentimientos. Pero el creador también *estructura* rítmicamente dichos movimientos, creando una cadencia a la que el espectador se adhiere perceptiva y afectivamente. De estas ideas surgirían todo el cine abstracto, total, integral, o como quiera llamárse, de especial impacto en Alemania, destacando obras como la *Sinfonía diagonal* (1922) de Vicking Eggeling, *Rhythmus 21* (1919-1920) de Hans Richter, y los *Opus 1, 2, 3, 4* (1923-25) de Walter Ruttmann. Obras todas asbtractas, pictóricas, trabajando los artistas con figuras geométricas que agitaban dialécticamente por la pantalla, modulando el ritmo y la intensidad de sus movimientos gracias al cinematógrafo. En Francia, el *Ballet mécanique* (*Ballet mécanique*, 1924) de Fernand Léger y Dudley Murphy, y la obra *Jeux et reflets de la lumière et de la vitesse* (*Jeux et reflets de la lumière et de la vitesse*, 1926) de Henri Chomette (hermano mayor de René Clair), prosiguieron vías análogas, si bien trabajando sobre materiales tomados de la realidad, para luego proceder a abstraerlos concentrando la atención en su valor plástico y su articulación rítmica. El objetivo de todos estos artistas era doble: experimentar creativamente con las posibilidades plásticas del nuevo medio, para conseguir que el espectador experimente emociones e incluyo a una narración universal desde la más pura astracción.

Pero el cine narrativo también podía articular sus imágenes como una sinfonía visual. Epstein (1957, pág. 94) describe así una escena de baile de *El*

Dorado (*El Dorado*, 1921), de Marcel L'Herbier, que bien podría dar cuenta de un enfrentamiento en el cine de acción hongkonés:

Por un *flou* progresivamente revelado, los bailarines pierden poco a poco sus diferenciaciones personales, dejan de reconocerse como individuos diferenciados para confundirse en un común término visual: el bailarín, elemento desde ahora anónimo, imposible de discernir de veinte o cincuenta elementos equivalentes que, en conjunto, constituyen una generalidad distinta, una abstracción de otra índole; no este o aquel fandango, sino el fandango, es decir, la estructura hecha visible del ritmo musical de todos los fandangos. Con esto, el cinematógrafo lograba dar con el mínimo de concreción y particularismo, una forma plástica de un grupo en acción, de música que, por esta inscripción esquemática de la danza sobre la película, se ve transferida del demonio del oído al de la vista. Esta elevada simbolización de la imagen queda como uno de los más genuinos modelos del cine puro.

Para el autor, en la escena mencionada la percepción del espectador queda adherida a la 'estructura hecha visible del ritmo musical', participando afectivamente en el baile a través de la vista. En esta línea, el estreno de *La Roue* (*La rueda*, 1923), de Abel Gance, marcaría el disparo de salida definitivo para esta línea de reflexión cinematográfica²⁴¹. Sus escenas más intensas presentaban un montaje donde la brevedad de los planos y la rapidez del *tempo* abrieron las puertas a un intenso debate sobre las posibilidades rítmicas del film. Epstein (1957, pág. 96) indentificaría la película como un "film-torrente". Germaine Dulac (Dulac, 1926, pág. 394), por su parte, la describe como:

Un poema sinfónico en el que la imagen es equivalente a un sonido, y, como en la música, los sentimientos estallan no en hechos y en acciones,

²⁴¹ Influencia directa en su posterior *Ballet mécanique* (1923-1924), el pintor cubista Fernand Léger apunta sobre la película en el tiempo de su estreno: "You will see [in *La roue*] moving images presented like a picture, centered on the screen with a judicious range in the *balance* of still and moving parts (the contrast of effects); a still figure on a machine that is moving, a modulated hand in contrast to a geometric mass, circular forms, abstract forms, the *interplay* of curves and straight lines (contrasts of lines), dazzling, wonderful, a moving *geometry* that astonishes you." (Turvey, 2011, pág. 67).

sino en sensaciones. Una sinfonía visual, un ritmo de movimientos organizados en el que el desplazamiento de una línea o de un volumen en una cadencia cambiante crea emoción sin ninguna cristalización de ideas.

Se impone la idea de que el cine, incluso el cine narrativo, puede desarrollarse como una sinfonía visual donde los sentimientos nacen directamente de las sensaciones, del acto perceptivo, sin la necesidad de que se produzca una ‘cristalización de ideas’. Emoción “puramente visual, física y no cerebral”, como defiende Dulac más adelante, para la que “el ritmo y la magnitud del movimiento en el espacio de la pantalla se convierten en los únicos factores afectivos” (pág. 396). Sensaciones físicas nacidas directamente del ritmo, de la cadencia de las imágenes, según Dulac. Pero también de la magnitud del movimiento, de los movimientos en tanto que melodía, una dimensión de la música, y de la imagen fílmica, en cierta medida marginada por los teóricos franceses, obsesionados en exceso con el ritmo.

El pripio Abel Gance, en un texto de 1927 (*Le temps de l'image est venu*), sentenciaba que “hay dos especies de música: la música de los sonidos y la música de la luz, que no es otra que el cine”, anunciando mediante una pregunta retórica que, dada esta analogía, resulta patente que la cine “puede actuar sobre nuestra sensibilidad con igual pujanza y refinamiento” que la música compuesta por sonidos (citado en Mitry, 2002, pág. 396). Ideas que se enmarcan dentro de los debates sobre la especificidad del cine y la posibilidad de un cine puro, defendido por Pierre Porte (1926, pág. 387) como una forma artística original cuyo “principio fundamental [...] es expresarse a través de la armonía y la melodía de los movimientos plásticos”. En este sentido, René Clair (1925, pág. 371), que no desestima la posibilidad de que el cine comercial alcance dichas cotas de pureza cinemática, prescribía que “un fragmento de película se convierte en cine puro tan pronto como despierta una sensación en el espectador por medios puramente visuales”.

Se trata, en cualquier caso, de una serie de reflexiones impresionistas sobre el poder expresivo del nuevo medio, que poco ahondan en los caminos físicos y neurológicos por los cuales la película era capaz de despertar sensaciones y sentimientos directos en el espectador. A partir de sus propias

experiencias como espectadores, a través de un notorio trabajo de introspección y elucubración, los autores reflexionan sobre las *posibilidades* sensoriales del cine, pero rara vez ahondan en las *estrategias* concretas a disposición del cineasta. Por otro lado, a pesar de lo fecundo de la analogía musical, la mayoría de los autores se obcecaban con la cuestión del ritmo, que en sus manos “se convierte en el concepto estructural general, nunca definido con precisión” (Bordwell, 1980, pág. 145). De este modo, concentrados en exceso en la importancia del *ritmo visual*, desestiman habitualmente otras dimensiones de la analogía, como la *melodía visual*, igual o más interesante. Y sus reflexiones llegarían a un callejón sin salida al percatarse de que, si bien espectador es capaz de adherirse al ritmo visual de la película, solo puede sentir de forma global, tosca, su *tempo* (acelerado, parsimonioso, en precipitación, en decadencia), y siempre con menor precisión que el oído con los sonidos.

Pero, a pesar del sobreénfasis en el ritmo visual, la capacidad del cinematógrafo de crear ‘melodías para el ojo’ aparece mencionada en varias ocasiones, abriendo las puertas para futuras reflexiones al respecto. Ya hemos visto cómo Germaine Dulac apuntaba que los únicos factores afectivos del cine puro eran el ritmo y *la magnitud del movimiento en el espacio*. En esta línea, Emile Vuillermoz, que ya en 1919 apuntaba que “la composición cinegráfica obedece, sin lugar a dudas, a las leyes secretas de la composición musical” (Mitry, 2002, pág. 395), aconsejaba en 1927, un año después de las palabras de Dulac, que:

Un cinegrafista debe saber escribir en la pantalla melodías para el ojo, expuestas en un movimiento preciso, con las puntuaciones convenientes y las cadencias necesarias. Deberá calcular el equilibrio de sus desarrollos, saber qué longitud puede dar a su arabesco sin arriesgarse a hacer perder a los espectadores lo que podría denominarse el sentimiento tonal de su composición. Debe sentir lo que puede pedir a la memoria visual de su público, calcular con exactitud el límite extremo de la persistencia de un motivo plástico sobre la retina y abandonarlo en el momento preciso, ni demasiado pronto ni demasiado tarde. El cinematografista toca acordes amplios o apretados. Tiene a su disposición la recurrencia a temas y

leitmotivs. Puede modular insensiblemente los tonos vecinos o, bruscamente, las tonalidades alejadas; su mérito, como el del músico, consistirá en calcular y balancear con destreza estas diversas oposiciones. (Mitry, 2002, pág. 401)

Alude Vuillermoz al ritmo, al mencionar las puntuaciones y la cadencia. Pero desarrolla la analogía musical prestando especial atención a cuestiones como la ‘melodía’, los ‘acordes’ y al ‘sentimiento tonal’, generalmente desestimados por sus contemporáneos, en buena medida, imaginamos, porque se trata de conceptos musicales cuyas equivalencias visuales resultan mucho más difíciles de establecer, y cuyos mecanismos afectivos resultan mucho más difíciles de explicar. Porque la mecánica afectiva del ritmo visual, si bien eludida en las reflexiones de estos escritores, resulta relativamente fácil de detallar, de comprender casi intuitivamente: surge de cierta correspondencia o adecuación de los ritmos corporales, fisiológicos (respiración, pulso, etc.), a los ritmos visuales, estimulantes. Pero la mecánica afectiva de las ‘melodías para el ojo’, en cambio, se muestran escurridizas.

7.2.3. Eisenstein y el montaje melódico

En cualquier caso, la analogía musical resultaría –y resulta aun hoy en día– útil para enfatizar la importancia de la temporalidad de los movimientos visuales, y las sensaciones que inducen. Esta línea de reflexión sería retomada en otras latitudes, concretamente en la Unión Soviética, por Serguéi Eisenstein, al que Bordwell denomina, no sin falta de razón, “el más preciso teórico del dinamismo cinematográfico – ese proceso que constantemente empuja al espectador al éxtasis, *fuera-de-la-estasis*” (pág. 147). Pocos autores han llegado tan lejos como Eisenstein en sus reflexiones sobre la capacidad del cinematógrafo de producir determinadas experiencias sensoriales en el espectador. Fuente inagotable de reflexiones, el cineasta ruso se interesó especialmente a lo largo de su carrera teórica por el poder afectivo de la forma fílmica, o, más concretamente, sobre las posibilidades expresivas de la forma fílmica en relación con lo representado. Y el movimiento en y entre los planos, tanto de los cuerpos representados como de las formas plásticas presentadas,

sería uno de sus focos de mayor interés. No en vano el propio Eisenstein (2002, pág. 133) señalaba, en un temprano texto sobre *Métodos de montaje*, que “la verdadera cinematografía empieza solamente en la colisión de varias modificaciones en el cine de movimientos y vibración”.

En dicho texto ofrece una taxonomía de posibles estrategias de edición fílmica en la que explota –estira– la analogía musical en detalle. Aplicando la terminología musical, plantea que el montaje, desde el punto de vista de sus efectos psicofisiológicos, puede ser métrico, rítmico, tonal y armónico. “El común denominador de todos estos fenómenos visuales”, en palabras de Bordwell (1999, pág. 160), “y de todos los fenómenos acústicos también, es la sensación fisiológica entrecruzada: ya no «veo» u «oigo», sino que más bien «siento»”.

El método más sencillo es el *montaje métrico*, donde el criterio de construcción es la *longitud absoluta*, métrica, de los fragmentos, dando lugar a un compás que puede “llevar a un unísono entre el «latido» del filme y el «latido» de los espectadores” (pág. 128). Un efecto fisiológico “capaz de impulsar al espectador a reproducir exteriormente la acción percibida” (pág. 133), es decir, habitualmente acompañado por otro efecto cinestésico primitivo, como el golpeteo con un pie o el balanceo del cuerpo, con el cual el espectador sigue corporalmente el compás planteado. Apunta, en cualquier caso, que el compás debe ser claro para resultar efectivo, ya que “una complejidad excesiva del latido métrico produce un caos de impresiones en lugar de una clara tensión emocional” (pág. 128)²⁴². Un compás de complicada irregularidad crea una pulsión métrica “tan compleja, matemáticamente, que

²⁴² Según Eisenstein (2002, pág. 133): “Debemos también definir lo que caracteriza el efecto de las diversas formas de montaje en el complejo psicofisiológico de la persona en el fin percibido. La primera, la categoría métrica, se caracteriza por un motivo rudo, la fuerza, capaz de impulsar al espectador a reproducir exteriormente la acción percibida. Por ejemplo, en *Viejo y nuevo*, la contienda de la segadora mecánica está montada de esta forma. Los distintos fragmentos son «sinónimos», conteniendo un sencillo movimiento de siega de un lado del cuadro a otro; y me produjo risa ver a los miembros más impresionables del auditorio balancearse silenciosamente de un lado a otro a una creciente proporción de velocidad, a medida que los fragmentos se aceleraban por el montaje. El efecto era el mismo que el de una banda de percusión que ejecutara un sencillo aire de marcha.”

solamente puede descubrirse por medio de un «tiralíneas» la ley proporcional que lo gobierna. No puede *percibirse* por impresión, sino por *medida*” (pág. 128). Que la pulsión sea reconocible es, por lo tanto, “indispensable para la «organización» de la impresión sensitiva” (pág. 128). Hecho que en buena medida fundamenta la decepción de los impresionistas franceses con la cuestión del ritmo fílmico, cuyas posibilidades expresivas, frente al ritmo sonoro, resultan mucho más reducidas.

El *montaje rítmico*, por su parte, se construye sobre la *longitud efectiva* de los planos, variando la duración de cada fragmento en función del *tempo* y *acento* interno de su contenido. La longitud ya no viene determinada por la métrica, siendo “el movimiento dentro del cuadro el que impele el movimiento del montaje de cuadro a cuadro” (pág. 130). Se trata de una variante matizada del montaje métrico, cinematográficamente pertinente, dada la mayor complejidad perceptiva de la imagen frente al sonido. Una matización que Jean Mitry desarrolla años más tarde, criticando lo que entiende como el privilegio excesivo de la métrica en la reflexión sobre el ritmo de los teóricos franceses antes citados:

Un film no es rítmico porque arbitrariamente se haya decidido montar una continuidad de planos en una relación métrica determinada. El ritmo es, más que *relaciones de intensidad*, relaciones de intensidad *en relaciones de duración*. La intensidad de un plano depende de la cantidad de movimiento (físico, dramático o psicológico) que contiene, y de la duración en la cual se produce. (Mitry, 2002, pág. 420)

En cualquier caso, el montaje rítmico y el montaje métrico actúan sobre el espectador de forma similar, si bien en el caso del montaje ritmo este efecto “es calculado más sutilmente” (pág. 136), teniendo en cuenta el patrón ritmo establecido por el movimiento “de los de objetos móviles o los del ojo del espectador dirigido a lo largo de las líneas de algún objeto inmóvil” (pág. 130). Mismo efecto, por lo tanto, pero tomando en cuenta otras cualidades de la imagen como factor dominante en la percepción y elicitación de sensaciones en el espectador.

El *montaje tonal*, por su parte, “se basa en el característico *sonido emocional* del fragmento” (pág. 130), entendiendo por ello no las emociones narrativas comunicadas en cada plano (la tristeza, la alegría, el miedo o el asco expresado por un personaje), sino su “*tono general*” (pág. 130), que rápidamente adscribe a cualidades pictóricas de la imagen: tonalidades de luz (oscuridad, luminosidad), tonadidades gráficas (angulaciones, redondeces), tonalidades de color (rojo, azul), etc. Tonalidades que, todas ellas, producen una “impresión emocional” (pág. 133) en el espectador, entendiendo se percibe aquí la libertad con que el autor emplea la palabra emoción, en este caso como sinónimo de sensación). Se trata de un “desarrollo más adelantado” del montaje rítmico, (pág. 133), donde las cualidades pictóricas de las imágenes dominan, en su articulación, la línea afectiva producida por el pasaje completo. Desde el punto de vista afectivo, el montaje tonal produce una reacción de nivel fisiológico más elevado, que denomina respuesta “melódico-emotiva” (pág. 136), si bien poco explica al respecto.

Habla en cuarto lugar del *montaje armónico*, que puede tener plenamente en cuenta todos los estímulos del plano como elementos dominantes orgánicamente integrados. Dedicar solo un par de líneas a definir dicha categoría, sumiéndola en la indeterminación. Pero, a la hora de hablar de sus efectos, señala que el montaje armónico, “como un nuevo chorro de puro fisiologismo, repite [el efecto del montaje métrico] en el más alto grado de intensidad, y aún lo adquiere mayor por su directa fuerza motriz” (pág. 136). Esto se debe a que los movimientos y las vibraciones de los elementos internos del plano “no impresionan ya como tonos, sino mejor como desplazamientos puramente físicos de la impresión percibida” (pág. 136), de modo que “la sensación de desplazamiento físico es completada literalmente” (pág. 136). Así, en el montaje armónico, *summum* de las estrategias con efectos psicofisiológicos, el espectador ya no solo palpita con las cualidades rítmicas del montaje (sean estas inducidas métrica, dinámica o tonalmente), sino que se ve empujado a un desplazamiento físico en sincronía con los movimientos y las vibraciones convenientemente estructurados ante él.

Su taxonomía no está exenta de ambigüedades y deficiencias. A medida que avanza en la descripción de los tipos de montaje decae la claridad de sus

explicaciones, lo que no debería extrañar, teniendo en cuenta la progresiva complejidad de los fenómenos que trata de describir. De modo que su montaje métrico y rítmico se ven favorecidos desde el punto de vista conceptual, frente a un montaje tonal y armónico susceptibles de revisión. En cualquier caso, su interés por la relación afectiva entre espectador y composición visual se convertirá en uno de los pilares fundamentales de sus reflexiones estéticas a lo largo de toda su carrera, no necesariamente restringidas al ámbito cinematográfico. Conocidos son sus alegatos a favor de la atracción cinematográfica, que importa de su experiencia teatral; del movimiento expresivo del actor teatral y cinematográfico, como vehículo para el contagio de sensaciones en el espectador; y de las posibilidades del montaje desde el punto de vista de los conceptos y sensaciones perseguidos. Pero menos conocido es su interés por el poder afectivo de la composición visual –pictórica, arquitectónica, cinematográfica– en tanto que invitación a la implicación perceptivo-corporal del espectador.

Desarrollando unas reflexiones cuyo germen indudablemente antecede el mencionado texto sobre los métodos de montaje, continuando unas ideas que ya se asoman tenuemente en dicho texto, el director ruso se interesó a lo largo de su carrera teórica por el movimiento perceptivo que el espectador de cualquier obra de arte realiza durante la fruición estética de ésta. Un movimiento dinámico con poder expresivo, susceptible de elicitar determinados afectos en el espectador, en consonancia con los temas representados y aprehendidos en el proceso. Así, según Eisenstein (1986, pág. 124):

El movimiento, fundamento de toda obra de arte, no es abstracto o aislado del tema, sino la encarnación plástica generalizada de la imagen con la cual se expresa el tema. ‘Esforzándose por subir’, ‘expandiéndose’, ‘quebrado’, ‘bien trabado’, ‘rengueando’, ‘desenvolviéndose suavemente’, ‘fragmentario’, ‘en zigzag’, son expresiones usadas para definir ese movimiento en los ejemplos más abstractos y generales. [...D]icha línea puede contener no sólo características dinámicas sino también todo un complejo de elementos y significados fundamentales peculiares de ese tema y *esa* imagen.

El autor, que entiende el movimiento como el ‘fundamento de toda obra de arte’, considera que cada imagen debe forzar una trayectoria perceptiva que exprese las ideas representadas y contagie los afectos apropiados en su espectador. Reflexiona en este sentido sobre campos artísticos dispares, como la arquitectura y la pintura, encontrando en todos ellos no solo ejemplos significativos de trayectorias perceptivas, sino también de montajes cinematográficos *avant la lettre*.

Plantea, por ejemplo, que “a partir de un espectador en movimiento” (2014, pág. 13) la arquitectura se articula como un montaje. Así, en *Montaje y Arquitectura* apunta que en la arquitectura griega podemos encontrar “los ejemplos más perfectos de diseño de plano, cambio de plano y duración de plano (es decir, la duración de una impresión particular)” (2001, pág. 88), añadiendo que la Acrópolis de Atenas “podría también decirse que es un ejemplo perfecto de una de las películas más antiguas” (pág. 89), dado que “es difícil imaginar una secuencia de montaje de un conjunto arquitectónico con una composición más sutil, plano a plano, que la que crean nuestras piernas paseando entre los edificios de la Acrópolis” (pág. 89).

Un comentario que no solo habla sobre la relación entre montaje cinematográfico y composición arquitectónica, en tanto que yuxtaposición ordenada y secuencial de planos espacio-temporales. Sino sobre la relación eminentemente corporal que un complejo arquitectónico establece con su visitante, que lo percibe y siente a través del movimiento de sus piernas por el espacio, a través de su trayectoria perceptiva y motora. No en vano Víctor Hugo, recuerda Eisenstein, llamaba a las catedrales medievales ‘libros de piedra’. En este sentido, según el autor, del mismo modo que en el pasado, en los grandes complejos arquitectónicos, se entendía por trayectoria del espectador a su movimiento “por una serie de fenómenos atentamente dispuestos que absorbía ordenadamente a través del sentido de la vista” (pág. 87), en el caso del cine el uso de la palabra “significa la trayectoria imaginaria

que sigue el ojo y las diferentes percepciones de un objeto en función de cómo aparece al ojo” (pág. 87)²⁴³.

En otro ensayo, concretamente *Piranesi, or The Fluidity of Forms*, Eisenstein (1987) habla sobre la emoción que producen las obras arquitectónicas dotadas de armonía, ofreciendo una interesante reflexión sobre las sensaciones sobre las que dicho concepto estético se articula, en el caso de la arquitectura:

Uno de los grandes méritos de las construcciones y conjuntos arquitectónicos se considera que es la transición armónica de algunas de sus formas en otras, como si algunas ‘desbordaran’ en otras. Esto es inmediatamente perceptible en los ejemplares más perfectos de la arquitectura. Y la dinámica de estos elementos de construcción desbordantes entre sí despiertan ese sentimiento de cautividad emocional, ese todo ‘no-concreto’, ‘no-representativo’, que un edificio verdaderamente armonioso representa para nosotros. El ‘no-concreto’ y ‘no-representacional’ en este caso de ninguna manera elimina de tal conjunto una muy bien definida ‘cualidad figurativa’. (págs. 77-78)

Sin perder su concreción, su cualidad figurativa, los elementos materiales y/o representativos de la obra se integran en un todo orgánico por el que el espectador se mueve formando trayectorias sentidas y con sentido. “Una piedra ya no es una piedra, sino un sistema de intersecciones de ángulos y planos en cuyo juego la base geométrica de sus formas explota” (pág. 75). Según el autor, hay una buena razón para que Goethe llamara a la arquitectura ‘musica congelada’, y es que en “la armonía del amontonamiento de sus masas” radica “el mismo singular ‘baile’ que está en la base de la creación de

²⁴³ También ofrece Eisenstein (2001, pág. 87), cabe señalarlo, otra posible acepción del término en el caso del cine, menos interesante para nuestros intereses: “También hoy puede significar la trayectoria que sigue la mente a través de una multiplicidad de fenómenos, muy distantes en tiempo y espacio, agrupados en una determinada secuencia con vistas a un único concepto significativo; diversas impresiones que pasan ante un espectador inmóvil.”

obras de música, pintura y montaje cinematográfico” (pág. 79)²⁴⁴. La obra arquitectónica funciona como una melodía musical que ‘hace bailar’ al espectador, movido corporalmente por sus formas, que percibe progresivamente con todo su cuerpo. En este sentido, para el autor la construcción de un conjunto arquitectónico, su composición, implica el “establecimiento de la melodía de futuros desbordamientos de sus formas y subdivisiones de sus articulaciones rítmicas” (pág. 79).

Se trata de un planteamiento que aplica también a obras pictóricas. En sus escritos sobre El Greco, Eisenstein (2014, pág. 13) recuerda que

si el espectador no puede desplazarse [como en la arquitectura], entonces hay que reunir en un punto único los elementos que en la realidad se encuentran dispersos, esparcidos, inabarcables para una única mirada, pero que el autor debe yuxtaponer, porque sólo abarcando todos esos elementos accederá el espectador a una impresión del objeto o —sobre todo— a la impresión que el autor quiere inducir cuando transforma así las relaciones reales, lo que quiere trazar para la percepción.

En *Una aproximación dialéctica a la forma del filme*, donde reflexiona sobre la naturaleza esencialmente dialéctica y dinámica del arte —del arte en general, y del cinematográfico en concreto—, se pregunta sobre qué comprende el efecto dinámico de un dibujo, ofreciendo como respuesta:

El ojo sigue la dirección de un elemento en la pintura y retiene una impresión visual, que choca con la impresión derivada de seguir la dirección de un segundo elemento. El conflicto de estas direcciones forma el efecto dinámico al percibir el conjunto. (Eisenstein S. M., 2002, pág. 106)²⁴⁵

²⁴⁴ En otro texto hace referencia a esta misma sentencia del poeta alemán: “El concepto de un fenómeno realmente estático en una función dinámica está dialécticamente representado en las acertadas palabras de Goethe: [...] La arquitectura es una música helada” (Eisenstein S. M., 2002, pág. 104).

²⁴⁵ El ensayo comienza también con una interesante cita de Goethe, que sirve de guía para su desarrollo teórico: “En la naturaleza nunca vemos nada aislado, sino que cada cosa está en conexión con algo más que está delante suyo, a su lado, debajo o encima.” (Eisenstein S. M., 2002, pág. 106)

La trayectoria del ojo sobre el lienzo, determinada por la propia configuración plástica de la obra, marca la experiencia estética de ésta, en forma de sensaciones (impresiones) en diálogo (conflicto). Elucubraciones que continúa en el conjunto de textos publicados en inglés y castellano con el título *El sentido del cine*, donde Eisenstein (1986) señala que “el todo inmóvil de un cuadro y sus partes no entra en la percepción simultáneamente (excepto en aquellos casos en que se calcula que la composición ha de crear precisamente dicho efecto)” (pág. 141), sino que, bien al contrario,

hay generalmente en una pintura algo que atrae la atención antes que todos los demás elementos. Desde allí la atención se mueve siguiendo la trayectoria deseada por el artista. Esta trayectoria puede describirse con una línea de movimiento, con un sendero de matices graduados o con la agrupación o ‘juego’ de personajes. (pág. 142)

Sobre el movimiento de la atención del espectador ‘siguiendo la trayectoria deseada por el artista’, recuerda el cineasta ruso un fenómeno reseñable de la tradición pictórica occidental:

Es interesante señalar aquí que en un período anterior del arte gráfico, cuando el concepto de ‘trayectoria de la vista’ era aún difícilmente separable de una imagen física, los caminos se introducían en los cuadros como caminos para la vista, representaciones concretas de caminos, a cuyo largo se distribuían los acontecimientos que el artista deseaba describir en cierto orden. Uno de los manuscritos iluminados más dramáticos (y cinematográficos) es el manuscrito griego del siglo VI que se conoce como el *Génesis de Viena*, en el cual el recurso mencionado se usa repetidamente para una serie de escenas en un solo cuadro, según es común en la pintura de la época. El desarrollo de ese recurso se prolongó en la era de la perspectiva, durante la cual las escenas se colocaban en los diferentes planos de un lienzo, produciendo el efecto de un camino. Así, el cuadro de Dirk Bouts *El sueño de Elías en el desierto*, muestra a Elías durmiendo en primer término, mientras otro Elías se aleja por un camino que se interna serpenteando en el fondo del cuadro. En *La adoración de los pastores* de Domenico Ghirlandaio, el Niño rodeado por los pastores ocupa el primer plano, y por un camino que se curva desde el fondo aparecen los Magos; es decir, el camino une acontecimientos que en el

tema están separados por trece días (24 de diciembre a 6 de enero). Memling utilizó el mismo expediente, pero en una composición más compleja (e interesante), al distribuir todas las estaciones consecutivas del Calvario por las calles de una ciudad, en *La pasión de Cristo*, actualmente en Turín. (pág. 141)

Dos ejemplos pictóricos ofrecidos por Eisenstein pueden ayudar a ilustrar la importancia que el cineasta ruso otorga a la trayectoria atencional impuesta por la composición plástica, y sus resonancias sensitivas. En primer lugar, su descripción de la estrategia compositiva empleada por Vasili Súrikov en su obra *Paso de Suvórov por los Alpes*, que retrata el despeñamiento de un grupo de soldados por un precipicio montañoso. Eisenstein (2014) avisa que el cuadro no se considera una de las mejores obras del pintor ruso, pero aun así resulta reseñable por su capacidad para haberlo dotado de “un poderosísimo efecto dinámico en la caída de los personajes al abismo” (pág. 55), algo que se consigue gracias a la línea general de la composición, que guía nuestra mirada de derecha hacia izquierda y de arriba hacia abajo, en diagonal, para acabar rompiéndose a medio camino, cayendo en picado hacia la parte inferior del cuadro, donde se abre el abismo. Según Eisenstein (pág. 57):

El ojo, que ha recorrido rápidamente esta diagonal, se detiene de pronto. Su camino queda interrumpido. Está desorientado. [...] Se alcanza la sensación de caída en el abismo gracias a una línea de *composición* y de articulaciones generales. Es la diagonal que parece correr del ángulo superior izquierdo [...] al ángulo inferior derecho [...] y que, una vez alcanzado el centro de la tela, es retenida un instante, antes de virar bruscamente en una línea vertical que la hace caer hacia abajo, más allá del marco. Es decir, un efecto de fractura del movimiento acompañado de una caída desenfundada en vertical [...]. Esto es lo que pasa con la línea de composición de las secciones generales.

De modo que el cuadro expresa su temática no solo de forma *icónica*, por los elementos representados en su interior, sino también de forma *compositiva*, a partir de la relación corporal que establece con el perceptor, que se involucra en su movimiento. Es decir, la obra “reproduce totalmente en su *geometría* [...] el juego de movimientos (de las acciones exteriores)” (pág.

58) que representa, a saber: la caída de los soldados por el precipicio que se abre a sus pies. Entre la multitud de soldados en caída destacan tres figuras, posicionadas sucesivamente al comienzo, en el punto central y al final de la línea quebrada de composición, cuya trayectoria, seguida perceptivamente por el espectador, condiciona la lectura que se hace del cuadro, convertido en ejemplo de montaje cinematográfico:

Los soldados uno, dos y tres se leen como tres planos sucesivos de una misma acción: 1) el personaje inclinado hacia atrás; 2) el soldado inclinado hacia delante, y 3) el cuerpo del soldado que se escurre bajo sí mismo (la figura de un cuerpo que resbala bajo sus propios brazos, y no una elevación de los brazos de ese personaje en escorzo, como se podría interpretar erróneamente), cosas todas ellas admirables por su expresividad. Esas tres fases se funden bruscamente en una. Con especial fuerza en los personajes dos y tres —idénticos salvo en la posición de sus brazos—, que transmiten, con absoluta precisión, no ya la sensación de brazos que se elevan, sino la de un cuerpo que se escurre bajo los brazos. El borde del cuadro, el cual corta en dos a un personaje y engulle a medias a un segundo, es utilizado de manera no menos cinematográfica. (pág. 58)

Siguiendo la trayectoria perceptiva propuesta por la composición, el espectador es invitado a acompañar en su inevitable caída a esas tres figuras, que juntas componen —como en una secuencia de montaje cinematográfico— el “*drama del soldado*” (pág. 58). Pero, además, la sensación de precipitación inexorable que la composición consigue contagiar dota de una especial fuerza expresiva a la imagen de esa tercera figura, que a pesar de aparecer con los brazos en alto no aparenta estar alzando los brazos en su caída, sino cayendo en picado, para ser engullido por el abismo del marco.

Por otro lado, en su texto *Piranesi, or the Fluidity of Forms* el director ruso analiza de forma similar la obra de Piranesi *Carcere oscura* (integrada en la serie *Opere varie di Architettura*). El autor se muestra fascinado, por ejemplo, por el modo en que Piranesi construye la perspectiva en algunas de sus obras. Las pinturas del italiano, según Eisenstein (1987), se caracterizan por presentar perspectivas donde los sucesivos planos espaciales superpuestos constantemente interrumpen la progresión de la profundidad. En su *Carceri*, el

movimiento del ojo hacia la profundidad del espacio representado siempre es interrumpido por un puente, una columna, un arco u otro elemento arquitectónico interpuesto. En todos los casos, detrás de la columna o del puente en cuestión el movimiento de la perspectiva vuelve a iniciarse. Pero no coincide con la escala del movimiento anterior, que el ojo del espectador sigue por inercia, sino en una escala mucho más reducida de lo sugerido y esperado. Esta forma de componer la obra, según Eisenstein, produce un efecto obvio de profundidad extrema: el espectador aprehende la imagen como un espacio dramáticamente prolonado, que empuja la mirada hacia el fondo. Pero la composición también produce otro efecto más fascinante para Eisenstein, una sensación de choque o explosión formal, por la que el espectador

siente como si la construcción arqueada sugerida 'está explotando' fuera de su escala natural sugerida hacia una escala cualitativamente diferente – hacia una escala de mayor intensidad (en el caso dado, el movimiento normal propuesto en el espacio está explotando 'fuera de sí mismo'). Esta es la fuente del inesperado salto cualitativo en escala y espacio. Y la serie de movimientos espaciales hacia las profundidades cortada por columnas y arcos se construye como una sucesión de enlaces rotos de espacios independientes encadenados no en términos de una sola perspectiva ininterrumpida, sino como una secuencia de colisiones de espacios cuya profundidad es de una intensidad cualitativamente diferente. (págs. 86-87)

La composición de la imagen condiciona un determinado trayecto de la mirada del espectador por el espacio de la imagen –bidimensional– y del universo que ésta representa –tridimensional–, movimiento que produce una determinada experiencia en el observador en función de sus cualidades. En este caso, frente a otras imágenes fluidas y armónicas, el grabado de Piranesi crea la sensación de un avance inexorable pero constantemente bloqueado o sacudido hacia las profundidades del espacio, como si el espectador chocase sucesivamente con obstáculos en constante progresión hacia el fondo. La obra en cuestión de Piranesi, según el autor, ataca al espectador:

Puentes engendran nuevos puentes. Columnas nuevas columnas. Y así *ad infinitum*. Hasta donde el ojo puede seguir. [...] Un plano emerge tras otro plano, y mediante un sistema de explosiones sumerge [al observador] cada

vez más en las profundidades. O a través de un sistema de nuevos primeros planos que surgen continuamente, cuyo desplazamiento precipitan hacia adelante desde el grabado, atacando al espectador (pág. 85)

En el mismo texto, compara esta obra de Piranesi con los paisajes verticales de la pintura china y japonesa, en los que “también una remarcable sensación de ascenso es conseguido” (pág. 87), si bien en este caso “es un ascenso sereno, solemne hacia las iluminadas alturas”, mientras que en Piranesi “todo es dinamismo, torbellino, un ritmo furioso que arrastra a las profundidades y hacia el interior” (pág. 87). En cualquier caso, en ambos casos “su efecto emocional [...] excede los límites del efecto realista común” (pág. 87), dando lugar a “un efecto de éxtasis que va más allá de los límites del simple reflejo real de la apariencia de los fenómenos” (pág. 88). Un efecto extático que expresa cierto “quietismo panteísta” en los paisajes asiáticos, y uno que expresa una enérgica “explosividad” en la obra de Piranesi, concreta Eisenstein, que continúa reflexionando sobre ambos efectos corporales y afectivos sobre el espectador:

El quietismo trata de reconciliar la oposición [entre elementos] a través de la *disolución de uno en el otro* [...], devolviendo y conduciendo los saltos explosivos en un flujo suave, unitario. El otro tipo de éxtasis actúa de una manera diferente: afilando cada uno de los contrastes al máximo, trata de forzar en el punto más álgido de esta tensión que *penetren entre sí*, y a través de esto eleva su dinamismo reducido a los límites más altos. (pág. 88)

Para Eisenstein, la forma pictórica ‘pone en movimiento’ estas obras: en el caso de las obras asiáticas, las hace fluir, *disolviéndose* sus elementos entre sí según se desplaza la mirada del espectador sobre ellos; en el caso de Piranesi, las hace explotar, *penetrando* sus elementos violentamente unos en otros (su uso de términos como ‘disolución’ y ‘penetración’ no hace más que subrayar la potencial movilidad de las formas que describe, a pesar de su estatismo artificial). La fruición estética de estas obras provoca una reacción dinámica en el espectador, cuya atención es dirigida por sus formas, las cuales acaban por hacerle flotar o explotar, según se organicen sus tensiones

internas. Resulta especialmente significativo que, al hablar sobre los efectos de la forma pictórica en la obra de Piranesi, use términos –dinamismo, torbellino, ritmo furioso, explosivo– similares a los empleados por la crítica cinematográfica norteamericana a la hora de describir el cine de acción hongkonés, como se ha visto, y se analizará más adelante.

De modo que el espectador de un cuadro, una escultura, un edificio o el fotograma de una película no recibe la imagen presente ante él toda de golpe, sino que la explora secuencialmente en función de la estructura plástica que presenta. En este sentido, entiende el autor que:

El arte de la composición plástica consiste en llevar la atención del espectador por el camino y orden exactos prescritos por el autor. Esto se aplica al movimiento de la vista sobre la superficie de un lienzo, si la composición se expresa pictóricamente, o sobre la superficie de la pantalla, si se trata de una toma fílmica. (Eisenstein S. , 1986, pág. 141)

De sus palabras se deduce que no hay discontinuidad entre este método de análisis y su teoría del montaje y la composición fílmica. “Para Eisenstein”, según Bordwell (1999, pág. 211), “la tarea básica de composición visual consiste en establecer una senda para el ojo del espectador de acuerdo con el tema. Así, las cualidades perceptivas del plano permiten una serie de posibilidades emocionales.” En este sentido, al movimiento de la vista sobre la pantalla cinematográfica, y sus consecuencias para la experiencia fílmica del espectador, dedica buena parte de su obra *El sentido del cine*. En ella plantea la idea del *montaje vertical*, donde imagen y sonido se complementan en un todo orgánico, de tal modo que “encontramos una completa correspondencia entre el movimiento de la música y el *movimiento de la vista sobre las líneas de la composición plástica*” (1986, pág. 132). Pero, más allá de la coordinación con la música, interesa aquí exponer las ideas que el director ruso ofrece sobre el poder expresivo de la composición y el montaje cinematográfico desde el punto de vista de las trayectorias atencionales solicitadas al espectador.

Ofrece en este sentido un ejemplo de su película *Alexander Nevsky* (1938), concretamente las primeras imágenes de la escena de la ‘batalla del Hielo’, donde el ejército ruso –de la República de Nóvgorod– espera al ejército

teutónico. Resulta interesante el modo en que especula sobre la trayectoria seguida por la mirada del espectador en las primeras doce tomas de la escena, a las que dedica el análisis. Según el director, plásticamente cada imagen “tiene a la izquierda un ‘acorde’ plástico más sólido y pesado, que atrae la atención de la vista en primer lugar” (págs. 143-144), de modo que “en todo el sistema plástico de los cuadros el lado izquierdo es ‘antes’, mientras que el derecho es ‘después’, porque la vista ha sido dirigida en una forma particular de izquierda a derecha, a través de cada uno de aquéllos” (pág. 144). Este efecto es potenciado por lo que denomina el “indicador dramático” de la escena, la dirección de hacia la que miran los personajes representados en las imágenes, que aparecen mirando precisamente hacia la derecha. Todos menos uno, que mira hacia la izquierda, y que según el autor “remplaza lo que hubiera sido una serie monótona por una serie nerviosa” (pág. 146), funcionando por lo tanto como un contrapunto que, paradójicamente, refuerza —como un elástico— la dirección general de nuestra atención hacia la derecha.

Psicológicamente, esta estructura pictórica, al ser aprehendida por el espectador en forma de movimientos separados de la vista, produce “una sensación de algo a la izquierda luchando ‘con toda su alma’ hacia algún lugar a la derecha” (pág. 147). La forma crea una intensa tensión entre los dos extremos de la pantalla, que espacializan los polos de la batalla, el ocupado por el ejército ruso —izquierda—, y el que deberá ocupar el ejército prusiano —derecha—. Pero las elucubraciones de Eisenstein van más allá:

Si intentamos leer este gráfico emocionalmente, junto con el contenido temático de la secuencia, comparándolos entre sí, hallaremos una curva ‘sismográfica’ correspondiente a cierto proceso y ritmo de *expectación inquieta*. Comenzando con un estado de relativa calma, se desenvuelve en un creciente movimiento ascendente que puede ser leído como un lapso de tensión y espera. Cuando esta tensión se acerca a su punto culminante, hay una descarga repentina, una caída vertical: como un suspiro de alivio. La línea [... del movimiento ocular] reproduce muy claramente el estado de ‘contener el aliento’, reteniéndolo hasta que el pecho está a punto de estallar — no sólo por creciente inspiración de aire sino también por la creciente emoción que va ligada al acto físico. ‘En cualquier momento

aparecerá ahora el enemigo en el horizonte’. Y después: ‘No, todavía no asoma’ — y uno suspira aliviado: el pecho que se ensancha, se contrae de pronto al exhalar profundamente. (pág. 155)

Por el movimiento atencional que induce, la escena produce una sensación esencialmente corporal en el espectador, una sensación de ‘expectación inquieta’ que mantiene al espectador en un suspenso irregular, con momentos de tensión –ascenso palatino de la música y la mirada– y distensión –caída brusca–. Una estructura que se repite progresivamente:

Y así avanza todo el proceso, rítmicamente, repitiéndose invariablemente con la misma monotonía que hace tan insoportable el ‘suspenso’ para quienes lo experimentan. Así descifrado, nuestro gráfico de curvas ascensiones, de caídas y de resonancias horizontales, puede considerarse justamente como la meta a alcanzar, la corporeización de la imagen que amalgama el proceso de cierto estado de ‘suspenso’ angustioso. (pág. 155)

Suspenso que acabará por estallar cuando aparezca el ejército esperado, dispuesto para la batalla. Bien diferente son las imágenes erigidas y sensaciones producidas en esta escena a las del cine de acción hongkonés. Pero resulta interesante cómo Eisenstein nos invita a poner atención a esa ‘corporeización de la imagen’, alcanzada mediante las trayectorias atencionales-corporales que solicita, y a través de las cuales contagia determinadas sensaciones en el espectador.

7.2.4. Sincronía atencional: la relevancia y el movimiento como captadores atencionales

Las especulaciones sobre la trayectoria de la mirada de los espectadores que Eisenstein plantea para la escena de *Alexander Nevsky* (1938) han sido corroboradas experimentalmente por Tim J. Smith (2014). El autor forma parte de un grupo de investigadores dedicados al estudio empírico de los procesos atencionales implicados en el visionado de una película, usando para ello dispositivos de seguimiento de ojos (*eye-tracking*). Según Smith (2013, págs. 5-6):

La experiencia física de ver una película puede parecer una actividad muy pasiva de cara al exterior. Sin embargo, el espectador es altamente activo. El espectador debe procesar la rápida secuencia de información audiovisual, percibir lo que es representado en la pantalla, aprehender los personajes, espacios y acciones representadas y participar en la construcción de la narrativa a lo largo de la película. La única evidencia externa visible para un observador de esta actividad interna son las expresiones faciales, los movimientos corporales, los cambios fisiológicos (por ejemplo la frecuencia cardíaca, la sudoración y la dilatación de la pupila), vocalizaciones involuntarias (por ejemplo risas, gritos), y los movimientos oculares. Un espectador de cine moverá sus ojos a diferentes puntos de la pantalla cerca de 2-5 veces por segundo. ¡Durante una típica película de 90 minutos esto equivale a alrededor de 21,600 movimientos oculares!

Por lo general, en las escenas visuales estáticas hay un acuerdo sobre qué partes de la imagen son de interés universal (caras, objetos relevantes, etc.), pero la gente no centra su atención en estos lugares al mismo tiempo. En cambio, y a diferencia de la percepción natural, e incluso la percepción de películas no editadas, se ha demostrado que la atención de los espectadores de películas comerciales de ficción –y otros productos audiovisuales elaborados– presenta una tendencia a concentrarse sucesivamente en las mismas regiones –cambiantes– de la pantalla, un fenómeno que se ha denominado ‘sincronía atencional’ (*attentional synchrony*) (Smith & Henderson, 2008; Smith & Mital, 2013). Cabría preguntarse, en este sentido, ¿qué capta la atención de los espectadores imagen tras imagen?

El lugar donde los espectadores fijan su atención en una escena visual está condicionado por la interacción entre sus planes, deseos y tareas (factores endógenos, dado que se origina internamente) y las características visuales de la escena (factores exógenos, en tanto que externos). Por un lado, diferentes estudios (Itti, 2005) (Carmi & Itti, 2006) (Le Meur, Le Callet, & Barba, 2007) (Mital, Smith, Hill, & Henderson, 2011) han demostrado que el movimiento y el cambio temporal de elementos visuales son los predictores más fuertes del comportamiento atencional de los espectadores, muy por encima de otras características visuales de bajo nivel como la forma, el color o el brillo, que

tienen poca influencia en la captación atencional del espectador, a no ser que los elementos que materializan sean de interés –narrativo–, como ocurre con la chica con el abrigo rojo en *Schindler's List* (*La lista de Schindler*, Steven Spielberg, 1993). Una situación que coincide con las especulaciones de teóricos del cine como Bordwell y Thompson (1995, pág. 163):

¿Cuales son las formas en que la puesta en escena puede afectar a nuestra atencion?.Que dirige nuestra mirada hacia una zona del fotograma en un momento determinado? Basicamente, nuestro sistema visual esta adaptado para percibir el *cambio*, tanto en el tiempo como en el espacio. Nuestros ojos y cerebros son más aptos para advertir las diferencias que para concentrarse en estímulos uniformes y prolongados. De este modo, los aspectos de la puesta en escena atraeran nuestra atencion mediante los cambios de luz, forma, movimiento y otros aspectos de la imagen.

En cuanto a los factores endógenos, en una película de ficción éstos quedan determinados por las exigencias narrativas, que llevan a una convergencia de los deseos y tareas de los diferentes espectadores. Como apuntan Bordwell y Thompson (1995, pág. 163), “la mirada es algo intencionado: nuestras suposiciones y expectativas sobre lo que buscamos nos conducen a mirar algo concreto”. Estudios centrados en determinar la sincronía atencional de los espectadores de escenas dinámicas han determinado que las miradas de los participantes suelen confluir en las zonas de la pantalla donde se representan elementos semánticamente ricos, como los ojos, la cara o las manos de los personajes, así como sus cuerpos en movimiento, y los textos intra– y extradiegéticos presentados.

En este sentido, la relevancia cognitiva de un objeto puede hacer que se imponga en la atención incluso en ausencia de características visuales sobresalientes. Estudios en los que las regiones semánticamente ricas han sido filtrados para eliminar las características visuales han demostrado que los participantes continúan atendiendo a las regiones semánticamente ricas a pesar de que estas regiones están muy ocultas (Mital, Smith, Hill, & Henderson, 2011).

Dado que generalmente los eventos más relevantes para la construcción de la narración son dotados de movimiento o implican algún cambio visual, se puede argumentar que la *relevancia* cognitiva –endógena– y la *saliencia* visual –exógena– coinciden habitualmente en el cine narrativo. Aun así, cabe señalar que lo que permite predecir el comportamiento atencional del espectador no es el movimiento o el cambio *per se*, sino el contraste de movimientos y cambios, es decir, la distribución del movimiento y el cambio dentro del plano. Si todos los elementos de la pantalla están en movimiento o cambio, la mirada de los espectadores tenderá a la dispersión. Pero cuando una pequeña zona de la pantalla se mueve con respecto a un fondo estático, el grado de contraste del movimiento es altamente predictivo de la trayectoria atencional de todos los espectadores, conduciendo a la sincronía atencional (Mital, Smith, Hill, & Henderson, 2011).

Esto es válido tanto para el movimiento de los elementos representados, como para el movimiento de la propia cámara por el espacio. De modo que, si bien los movimientos inestables de una cámara al hombro no tienen porqué dirigir la atención del espectador hacia los bordes del encuadre (en constante cambio y movimiento), movimientos de cámara dirigidos hacia nuevas porciones del espacio (panorámicas, trávellings, etc.) pueden dirigir la atención de los espectadores de forma convergente hacia los espacios que revelan (incluso cuando el movimiento es realizado por una cámara al hombro, cabe recordar). Una situación razonable, si se tiene en cuenta que estos nuevos espacios revelados tienen generalmente interés narrativo y, por lo tanto, relevancia cognitiva –endógena– para el espectador.

Otro fenómeno significativo revelado por esta serie de investigaciones es la tendencia de los espectadores a volver su atención hacia el centro de la pantalla cuando se realiza un nuevo corte, un fenómeno denominado ‘sesgo central’ (*center bias*) por algunos autores (Tseng, Carmi, Cameron, Munoz, & Itti, 2009) (Le Meur, Le Callet, & Barba, 2007) (Mital, Smith, Hill, & Henderson, 2011) (Smith T. J., 2013). Como consencuencia, los cortes producen una alta sincronía atencional entre los espectadores, motivada por factores puramente exógenos: el cambio completo de la imagen. Lo cual, combinado con un eficaz posicionamiento de los elementos más importantes narrativamente en el

centro de la imagen, ofrece a los cineastas una útil herramienta para el control atencional del espectador. Secuencias caracterizadas por presentar un montaje rápido, como los trailers de las películas comerciales, o algunas escenas del cine de acción contemporáneo (véanse las películas de Michael Bay), producen un alto grado de sincronía atencional, pero la mirada es en su mayoría estacionaria, fijada en el centro de la pantalla, dada la tendencia del espectador a volver la mirada hacia ese punto con cara corte, y la inclinación de los cineastas –en consecuencia– a presentar el contenido central de sus imágenes en esa misma ubicación de la pantalla (Dorr, Martinetz, Gegenfurtner, & Barth, 2010).

7.2.5. Trayectorias atencionales en el cine de acción

Las reflexiones de Eisenstein abren la puerta a plantear la capacidad del cine de movilizar corporalmente al espectador a través de las trayectorias atencionales que la película le solicita que realice. Si bien el cineasta ruso desarrolla poco estas cuestiones en el campo de la cinematografía, sus escritos advierten de la existencia de dos ejes de acción de esta estrategia expresiva: los movimientos atencionales por la superficie de la pantalla, en los dos ejes paralelos al cuerpo del espectador; y los movimientos atencionales que implican el eje perpendicular a la pantalla y al espectador.

En el primer caso, los sucesivos planos solicitan al espectador que se mueva por la superficie de la pantalla, estableciendo trayectorias que dirigen su atención –y su cuerpo– hacia arriba, abajo, izquierda y derecha. Dada la característica inclinación del cine de acción por las acciones físicas, donde el movimiento en el interior de los planos es incesante, estas películas pueden resultar especialmente efectivas a la hora de captar y guiar la atención del espectador a través de la superficie de la pantalla. Solicitando el trazado de diferentes trayectorias atencionales, la película puede implicar corporalmente al espectador, induciéndole a realizar sucesivos movimientos corporales susceptibles de elicitar en él sensaciones cinestésicas.

Ocurre, por ejemplo, al comienzo de *The Naked Spur* (*Colorado Jim* Anthony Mann, 1953), cuando la cámara, al arrastrar al espectador por el paisaje mediante una panorámica, revela abruptamente una espuela en primer término. La espuela se entromete con violencia –por su tamaño magnificado, por sus formas afiladas, por su condición inesperada– en la imagen, rompiendo bruscamente un movimiento hasta entonces pausado de cámara y espectador hacia la derecha. Un recurso al que Anthony Mann recurre con insistencia en la película, incluyendo la revelación de unos amenazadores indios muy similar a la famosa imagen de *Stagecoach* (*La diligencia*, John Ford, 1939).

Según la composición de los planos, y su organización mediante el montaje, el espectador puede sentirse movido de diferentes formas: un movimiento continuo, sin cambios bruscos en la trayectoria, puede producir sensaciones de fluidez, facilidad, desenvoltura; un movimiento discontinuo, con cambios bruscos en su trayectoria, puede sentirse como una sucesión de golpes bruscos, de agitaciones; un movimiento continuo inesperadamente quebrado puede sentirse como una precipitación, como una conmoción; movimientos enfrentados, con trayectorias que chocan entre sí, pueden enfatizar la confrontación entre los personajes; y movimientos contrapuestos, de alejamiento mutuo, pueden intensificar la sensación de distanciamiento entre personajes. En este sentido, las entradas y salidas de plano puede ejecutar interesantes efectos, ya que su intromisión inesperada en pantalla introducen nuevas trayectorias atencionales que puede continuar o contrarrestar las establecidas por el propio plano.

Se trata de una estrategia que, para ser efectiva, exige una pantalla grande, ya que de ese modo el movimiento atencional vendrá acompañado por un movimiento corporal más amplio y, por lo tanto, más significativo y efectivo. Esta puede ser una de las razones por las que su uso es poco habitual en el cine de acción hollywoodiense, que prefiere decantarse por otras estrategias perceptivas –como explica Geoff King (2003)– susceptibles de encajar mejor en pantallas de menor tamaño, como los televisores domésticos. En cambio, el uso de un montaje acelerado y una tendencia a situar lo más significativo del plano en su zona central, para su aprehensión más rápida, lleva al cine de

acción hollywoodiense a desaprovechar un recurso estético potente, al que el cine hongkonés recurre en numerosas ocasiones.

Por otro lado, las trayectorias atencionales que se realizan sobre el eje perpendicular a la pantalla implican que el espectador percibe el espacio diegético como un espacio tridimensional, del cual el espacio que ocupa físicamente es en cierta medida una continuación susceptible de ser invadida o trascendida.

Los asaltos atencionales al espectador no son nada nuevo en la Historia del Cine. Conocidos son los intentos de una obra vanguardista como *Entr'acte* (René Clair, 1924) de producir diferentes asaltos perceptivos sobre el espectador con el fin de *épater le bourgeois*, utilizando para ello diferentes “técnicas visualmente agresivas” (Turvey, 2011, pág. 81), como la presentación de un cañón que dispara un misil sobre la cámara, de un rifle que un personaje encara contra los espectadores, o de unos guantes blancos sobre fondo negro que golpean sucesivamente en la dirección del auditorio.

Y legendario es el efecto producido por *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (1895) sobre buena parte de la platea, que se sintió asaltado por ese tren que los hermanos Lumière filmaron aproximándose desde las profundidades del plano hacia la cámara, hasta traspasar los límites izquierdos del encuadre. No extraña que la obra de los hermanos franceses aparezca en la posición 51 de una lista de las 100 mejores películas de acción de todos los tiempos confeccionada por la revista *Time Out*. Según Keith Uhlich (2014), encargado de comentar la película en dicha selección, “[t]odas las balas que hemos esquivado, todos los coches que hemos estrellado, todos los trenes de los que nos hemos escondido, todo comienza aquí”.

En este sentido, resulta interesante el modo en que el crítico y teórico Raymond Bellour, en un libro reciente sobre –entre otras cosas– la emoción en el cine, se interesa por los efectos sensibles que el cine primitivo *descubría*, como por arte de magia, en las primeras vistas cinematográficas. Especialmente en los planos en movimiento donde la cámara se colocaba en un coche, ascensor, tren u otro mecanismo de transporte. Cintas marcadas por el

movimiento de la composición, sea lateral o hacia delante, que invita al movimiento del cuerpo a través de la movilización del ojo, es decir, de la atención. En todos estos casos, según Bellour (2013, p. 161), su “magia procede ante todo de lo que descubren”, es decir, del modo en que en su mover revelan nuevas formas que cambian la relación atencional del espectador con la obra, merced “a una animación continua de la variedad de lo real y a la captación de los choques que esa variedad organiza por sí misma a medida que se produce el movimiento que la coge”.

Atiéndase a la larga descripción que ofrece Bellour (2013, p. 158), por ejemplo, del “desfilar de la imagen” en una película cuyo operador se desconoce, que lleva por título *Macón: panorama pris d'un train lors d'une inondation* (1896):

Al principio del todo, en la orilla, llaman la atención dos árboles pequeños y redondos que desaparecen enseguida. Luego, postes telegráficos, cuya proximidad repentina que se pierde al momento provoca un primer choque visual. El efecto de choque se extiende con la aparición de una cortina de árboles, muy desiguales en cuanto a formas y materias, que llegan casi demasiado cerca de la cámara: potencia pura de lo háptico. Ahí es donde se produce un cambio de plano difícil de localizar, incluso con ayuda del mando imagen por imagen, pero plenamente perceptible, como un mini-trauma enigmático: el corte se lleva a cabo en el corazón de la cortina de árboles. Es primero un efecto de velo muy cercano, como un barrido que llena todo el cuadro y que, de fotograma en fotograma, deja paso a un barrido casi idéntico pero que no llena, en primer término, más que la parte inferior de la imagen, mientras que tres formas de árboles medio borrosas se escalonan un poco más lejos. Este efecto de profundidad así creado, mínimo pero inmenso frente a la intensa proximidad de los elementos gradualmente distanciados, explica el efecto de choque tan vivo que se experimenta en el momento de la transición. Lo más extraño —y enigmático, en cuanto a la situación de la filmación y la decisión de estilo implicada por ese montaje— es que se produce entonces una aceleración de la velocidad del movimiento, en el momento preciso en el que va a producirse el paso de un "plano" a otro. De ahí un efecto de jadeo repentino, que se transmite de la imagen al cuerpo que la recibe. Y

al instante la velocidad se hace regular. La visión se nivela, de acuerdo con pequeñas variaciones propias del paisaje que desfila: los campos, el talud, el río a lo lejos, los árboles en primer término. Y de repente el choque vuelve a precipitarse, gracias a un segundo corte: en lugar de una especie de carretera y un talud en primer término, y el río a lo lejos, se impone una masa repentina de árboles cercanos, de donde surge una casa pequeña. Ahí también la masa indecisa y cambiante de los árboles disimula el corte; ahí también se impone una aceleración como instantánea y fugitiva de velocidad.

Una interesante descripción de los efectos sobre el cuerpo del espectador de los cambios en la profundidad de la imagen. Curiosamente, Bellour prácticamente no menciona a Eisenstein en su texto. Pero el ‘efecto de choque’ que menciona no solo recuerda al ‘montaje de atracciones’ defendido por el cineasta ruso, sino que sus descripciones sobre la experiencia que la percepción de unas formas cuya composición fomenta el movimiento de ojo a través de sus líneas y planos resulta dramáticamente similar a las de Eisenstein.

En este caso Bellour se interesa principalmente por los juegos a lo largo del eje perpendicular a la pantalla, es decir, con la profundidad de la imagen, que el espectador es invitado –empujado, más bien– a recorrer. Y el efecto de choque que menciona es puramente cinestésico: da cuenta del ‘golpe’ que su cuerpo siente cuando una de las trayectorias cinéticas que sigue se ve drásticamente interrumpida por una trayectoria en sentido inverso. Pero además menciona, en su descripción de la experiencia fílmica, una sensación de intensa precipitación de la imagen merced al efecto combinado de la ligera aceleración de la imagen en el momento justo en el momento anterior de que uno de esos choques atencionales se produzca, provocándose ‘un efecto de jadeo repentino, que se transmite de la imagen al cuerpo que la recibe’. Pero incluso cuando la imagen no es acelerada de facto el cambio drástico en la trayectoria atencional parece poder producir una sensación de aceleración tanto en la imagen como, en consecuencia, en el cuerpo del espectador. Obsérvese, por ejemplo, la descripción que hace Bellour (2013, pp. 159-160) de las imágenes que componen el filme *Panorama pris du chemin de fer électrique, I* (Alexandre Promio, 1897):

[E]sta vez el puerto y los muelles de Liverpool, de entrada, ofrecen al ojo una materia más estructurada, más dramática. Así, el efecto se debe al contraste entre los mástiles afilados de los barcos, el entrelazamiento de los aparejos y los barcos negros que los rodean, a veces los sustituyen, chocando todos de manera muy desigual con el ojo de la cámara. El choque se produce cuando desembocamos de repente en una pared desnuda erizada al momento de formas poco reconocibles: el corte vuelve a precipitarse sin previo aviso entre los barcos y su jungla de variedades inmóviles, antes de que la película se acabe sobre otros buques. Aquí, no hay aceleración real de la toma de vistas: solo una impresión de velocidad aumentada, que corresponde al hiato visual que el ojo suple como por retroacción, encontrándose precipitado de un segmento de espacio y de tiempo a otro, por breve que sea el intervalo que los separa y debido a esa misma brevedad.

Los asaltos visuales realizados sobre el eje perpendicular a la pantalla instauran una cierta amenaza proxémica en el espectador, el cual, sumergido en la diégesis, siente que su espacio personal es repentinamente franqueado por los elementos que se aproximan abruptamente, enormemente, a la pantalla. El recurso estético, además, resulta doblemente efectivo, por el efecto de lo que en óptica se denomina ‘magnificación axial’, un fenómeno que no se le escapaba a algunos teóricos primitivos del cine, como Rudolf Arnheim. En su famoso texto *El cine como arte*, Arnheim señala acertadamente que la falta de profundidad real en la imagen cinematográfica conlleva la casi total desaparición de los fenómenos que los psicólogos llaman ‘constancia de tamaño y forma’, de modo que, al proyectarse el mundo tridimensional filmado sobre la película bidimensional, los elementos más próximos a la cámara se ven drásticamente magnificados en comparación con los más alejados, más allá de sus relaciones de tamaño naturales. Y explica el efecto aludiendo con claridad a la película de los hermanos Lumière, aunque sin mencionarla explícitamente:

Todo el mundo ha visto una locomotora que se precipita en la escena de un film. Da la impresión de ir en línea recta hacia los espectadores. El efecto es sumamente vívido porque la fuerza dinámica del movimiento de precipitarse hacia adelante se realza mediante otra fuente de dinámica que no tiene una conexión inherente con el objeto mismo, es decir, con la

locomotora, sino que depende de la posición del espectador o —en otras palabras— de la cámara. Cuanto más se acerca la locomotora, más grande parece; la masa oscura en la pantalla se extiende en todas las direcciones con enorme velocidad (una dilatación dinámica hacia los márgenes de la pantalla) y esta dilatación refuerza el movimiento objetivo real de la máquina. Así, la aparente modificación del tamaño de un objeto, que en realidad mantiene el mismo tamaño, realza su actividad efectiva y, de este modo, contribuye a que el artista del cine interprete visualmente el impacto de dicha actividad visual. (Arnheim, 1986, pág. 51)

En este sentido, Arheim apunta que una de las cualidades formales más importantes del cine es precisamente que cada objeto que se reproduce es a la vez un objeto tridimensional y bidimensional, una distanciación respecto a la percepción natural que precisamente dota de poder expresivo a la imagen fílmica. La posición de la cámara y del espectador respecto a la acción representada resulta en este sentido central, pudiendo el efecto óptico ‘reforzar el movimiento objetivo real’ del elemento representado. Un efecto, por otro lado, agudizado a medida que decrece la distancia focal del objetivo, es decir, a medida que el objetivo se aproxima más al gran angular.

Se trata de un recurso habitualmente explotado en el cine en 3D, que desde los tiempos de *Bwana Devil* (*Bwana, diablo de la selva*, Arch Oboler, 1952) y *Dial M for Murder* (*Crimen perfecto*, Alfred Hitchcock, 1954) ha demostrado una intensa —y controvertida— inclinación por hacer emerger de la pantalla todo tipo de elementos punzantes y amenazadores sobre el espectador, en pos del impacto proxémico²⁴⁶. Y se ha convertido con los años en una estrategia estética igualmente recurrente en el cine de acción contemporáneo, especialmente en lo que Geoff King denomina la ‘estética del impacto’. Algo que no extraña, dada la inclinación del género por la puesta en escena estilizada, excesiva, destinada a afectar al espectador mediante diferentes recursos audiovisuales, más allá de lo representado. En este sentido, desde el punto de vista de la puesta en escena, King (2003, pág. 117) plantea

²⁴⁶ Barbara Klinger (2013) ofrece un interesante repaso a los debates sobre políticas estéticas de dicho efecto en el cine en 3D.

que buen aparte del cine de acción contemporáneo “se construye a través de patrones de montaje acelerado, combinado con movimientos de cámara ‘inestables’ diseñados para crear una impresión de inmersión subjetiva en la acción, una ‘estética del impacto’ a menudo incrementada por la práctica de propulsar desechos y otros objetos hacia el espectador”. El objetivo de esta estética es la inmersión del espectador en la acción en desarrollo, haciendo palpable el caos reinante y el peligro imperante. En palabras de Purse (2011, pág. 60):

Cuando vemos una secuencia de acción afectiva, no se nos pide que pensemos en la velocidad de una manera abstracta, sino que la experimentemos con los protagonistas y por nosotros mismos. Las estrategias que King describe –vehículos y objetos que viajan hacia afuera, hacia o al lado de la cámara, vibraciones y latigazos de la cámara que imitan los efectos de los contactos que suceden en el mundo ficcional– trabajan para situar al espectador teóricamente dentro del espacio tridimensional del mundo fílmico, ‘en el corazón del mismo’, por así decirlo.

La ‘estética del impacto’ persigue impactar al espectador mediante el uso de diferentes recursos, donde los efectos perseguidos son, principalmente, perceptivos: el martilleo constante a la percepción que supone el montaje acelerado, explosivo, que con cada nuevo cambio exige al espectador un nuevo esfuerzo de percepción y orientación; el movimiento abrupto e inestable de la cámara, con el que se pretende dinamizar la percepción del espectador, que se ve movido, impulsado, arrastrado por el espacio diegético, mediante abruptos y cortos desplazamientos; y el incesante ataque perceptivo sufrido al ser posicionado de tal manera que todo tipo de objetos diegéticos –esquirlas, balas, bolas de fuego, vehículos descontrolados– acaban saltando hacia la cámara, en la dirección al espectador, con afán de impacto²⁴⁷.

²⁴⁷ Cabe mencionar aquí otro tipo de asalto al espectador, también visual, pero de diferente orden: el asalto lumínico. En este caso, el espectador no se ve atacado proxémicamente por los objetos del mundo diegético, sino lumínicamente por la pantalla en tanto que fuente de luz, generalmente iluminada por las fuentes de luz internas a la propia diégesis (focos, sol, etc.). Un ejemplo paradigmático de esta estrategia se puede encontrar en el tramo final de *La ventana indiscreta*, cuando Jeff (James Steward) se defiende del amenazador avance de

Pero el cine de acción hollywoodiense que se adhiere a este canon estético peca de excesiva cinética, hasta el punto de que, en su abundancia, resulta poco efectiva desde el punto de vista cinestésico. El espectador se ve bombardeado por imágenes hipercinéticas, con incesantes movimientos de cámara y de objetos en el interior del plano. Pero el vertiginoso y caótico montaje quiebra constantemente la unidad del movimiento perceptivo y corporal del espectador. Los movimientos de cámara no se respetan, sucediéndose desorganizadamente en pos del mero agetreo visual. Los planos se suceden con vocación de choque, privilegiando la fractura espacial a su coordinación. Dada su discontinuidad, con cada nuevo corte el espectador se ve obligado a reorientarse espacialmente, una operación que la velocidad del montaje dificulta, quedando generalmente enfrentado a unas imágenes que penosamente trascienden su condición bidimensional.

Las imágenes pretenden asaltar incesantemente al espectador desde el espacio diegético, pero la ausencia de una sensación de tridimensionalidad, de un espacio compartido entre personajes y espectador, lleva a que estos asaltos difícilmente se sienten como invasiones proxémicas. Así, el espectador observa una pantalla en constante mutación, pero rara vez se involucra corporalmente en los incesantes movimientos puestos ante él, más allá del incesante martillero visual al que es sometido. Las imágenes carecen de estructura, de orden, de ritmo, y los movimientos perceptivos solicitados al espectador resultan en el peor de los casos estériles, y en el mejor de los casos monótonos. Un error que Jean Mitry ya adscribía, tiempo atrás, a los trabajos más miopes de la vanguardia francesa de los años veinte, palabras de las que bien podrían aprender muchos cineastas actuales:

Habiéndose experimentado por primera vez el ritmo fílmico gracias a la acción del montaje, se concluyó que era consecuencia suya. Lo cual es verdad en cierto sentido, pero absolutamente falso si se entiende por ello

Thorwald (Raymond Burr) disparando el *flash* de su cámara sobre su vecino, y sobre el espectador. Por otro lado, el cine de acción contemporáneo también recurre al asalto lumínico de forma regular en su puesta en escena, deslumbrando al espectador con una retalla de destellos provocados por la aproximación de potentes fuentes de luz (faros de coches, bolas de fuego) y por los reflejos del sol sobre las superficies representadas (vehículos cromados, cristaleras imponentes, gafas oclusivas).

una creación total. Este error suscitó, entre 1922 y 1926, una cantidad de films que se creían rítmicos porque presentaban una acción fragmentada en innumerables e inútiles montajes cortos. Lo cual era confundir ritmo y precipitación, y creer que el ritmo era un simple asunto de métrica. (Mitry, 2002, pág. 419)

El cine de acción hongkonés, en cambio, explota el movimiento atencional a lo largo del eje perpendicular de la pantalla de forma más efectiva, precisamente porque recurre al efecto con mayor mesura, y combinándolo con otros movimientos atencionales diferentes, convirtiendo la actividad perceptiva del espectador en un baile, en lugar de una mera sucesión de embestidas. Como apunta Bordwell (2000, págs. 243-244): “Los mejores directores hongkoneses entienden que la acción en una película no es un cataclismo disperso. La energía parece más enérgica cuando está organizada.”

Eisenstein advertía sobre este posible uso de la perspectiva en su texto descriptivo sobre los recursos estéticos en la obra de Piranesi, o en sus palabras sobre las posibilidades del cinematógrafo de jugar diestramente con la perspectiva y la profundidad de campo, poniendo sucesivamente un cuadro sobre otro, hasta producir “la sensación de ser arrastrado a una profundidad o la sensación de imágenes que se abalanzaran hacia el espectador” (1986, pág. 148). Las palabras de Eisenstein recuerdan que el espectador no solo puede ser posicionado de tal manera que se vea asaltado por las imágenes, sino que también se puede presentar las acciones en el sentido contrario, situando al espectador en un punto de vista más o menos coincidente con el de algún personaje que realiza una acción, de forma que la acción del personaje –golpe, disparo– implica un movimiento hacia el interior de espacio diegético, que arrastra al espectador hacia las profundidades del encuadre. Una estrategia estética más propia del mundo de los videojuegos, especialmente de los llamados *shooters*, donde es habitual que el espectador se involucre en primera persona en sucesivos tiroteos²⁴⁸.

²⁴⁸ Como ocurría en el caso del asalto lumínico, si bien en sentido contrario, la iluminación de la escena puede también movilizar corporalmente al espectador en dirección a la pantalla. Una iluminación tenue, oclusiva, puede forzar al espectador interesado a adelantarse corporalmente en su asiento con el fin de prestar mayor

El cine de acción hongkonés usa en ocasiones estos recursos para potenciar la sensación de dinamismo de sus imágenes. Lo hace, como se verá en los ejemplos, con el objetivo de potenciar los efectos de la empatía cinestésica, complementando los movimientos expresivos de los personajes con una puesta en escena que solicita del espectador movimientos atencionales con efectos similares, de tal modo que ambas dimensiones se suplementen en la producción del efecto sensible deseado. Pero antes de pasar a los ejemplos, existe otra serie de recursos perceptivos que el cinematógrafo puede emplear para potenciar los efectos sensibles de sus imágenes: el movimiento de la cámara y del espectador por el espacio diegético. En el siguiente apartado se discutirá al respecto.

atención a la imagen, en un intento de aprehender su contenido. Se trata indudablemente de un movimiento en buena medida automático, más que efectivo, ya que el ligero adelantamiento corporal ayudará poco –al menos en una sala de cine– a la hora de revelar el contenido de la imagen. Pero en cualquier caso resulta otro recurso efectivo de cara a la implicación corporal del espectador en la experiencia fílmica.

7.3. Movimientos atencionales y cine de acción hongkonés

Los directores hongkoneses dotan de especial dinamismo a sus escenas de acción poniendo en escena movimientos con los que el espectador se involucra corporalmente desde el punto de vista de la atención. En este sentido, son los mismos movimientos de los personajes los que *mueven corporalmente* al espectador, arrastrando su atención. Pero las sensaciones cinestésicas del espectador ya no son inducidas por un contagio empático, por la simulación corporal de los movimientos expresivos de los personajes (ver apartado 0), sino por las trayectorias atencionales articuladas, por la implicación corporal en el acto de seguir perceptivamente los movimientos a lo largo y ancho de la pantalla en tanto que composición bidimensional, y hacia el interior y el exterior del espacio diegético tridimensional que el espectador construye a partir de las imágenes.

El movimiento de los personajes dentro de cada plano y de plano a plano arrastra la mirada y el cuerpo del espectador de un lado a otro de la pantalla como superficie, del universo diegético como espacio tridimensional, y del espacio físico que ocupa en su butaca. Por el camino, según sea compositivamente puesta en escena la acción, según sea movida la atención a lo largo de la escena, el cuerpo del espectador desarrolla una determinada línea dinámica, susceptible de ser descrita utilizando la terminología propuesta por Maxine Sheets-Johnstone (ver apartado 2.2).

Como se ha comentado en la introducción teórica, estas trayectorias atencionales se desarrollan esencialmente a lo largo de dos ejes perceptivos: la superficie de la pantalla, es decir, el espacio comprendido entre los cuatro bordes del encuadre; y el espacio perpendicular a la pantalla, es decir, el espacio transversal que une el fondo del espacio diegético con el espectador. Los directores hongkoneses trabajan asiduamente sobre ambos ejes, estableciendo trayectorias atencionales opulentas que sustituyen o complementan la implicación empática con los cuerpos en movimiento.

7.3.1. Movimientos en el eje perpendicular a la pantalla

El eje perpendicular es el más explotado en el cine de acción occidental, que suele recurrir al asalto perceptivo sobre el espectador para hacer efectiva su ‘estética del impacto’. Pero los directores hongkoneses utilizan este espacio transversal de forma más completa, invitando sucesivamente a los espectadores de sus escenas de acción a recorrer dicho eje en ambas direcciones, es decir, hacia las profundidades *del* espacio y hacia las proximidades de *su* espacio, hacia el fondo del espacio diegético y hacia las inmediaciones de su espacio proxémico. El primer caso invita al espectador a encorvarse, a inclinarse sobre el borde delantero de la butaca, acompañando corporalmente una acción que se desarrolla hacia adelante, hacia las profundidades del espacio, exigiéndole moverse en esa dirección. El segundo caso invita al espectador a recostarse en su butaca, a reclinarse contra su asiento, apartándose corporalmente de una acción que invade su espacio personal, que le asalta proxémicamente.

Los tres directores privilegiados en este trabajo desarrollan efectivamente su acción implicando atencionalmente al espectador a lo largo del eje perpendicular. En el caso de Jackie Chan, es habitual que el cineasta posicione la cámara de forma que las acciones no solo sean legibles e íntegras, sino que, para aumentar su potencial de impacto, se desarrollen rumbo al espectador, es decir, recorran el eje perpendicular en su dirección.

Obsérvese el siguiente pasaje de la escena final de *Police Story*, donde el héroe se enfrenta a dos villanos, a los que supera inicialmente con dos rápidos movimientos, presentados desde dos posiciones de cámara²⁴⁹. Chan llega al lugar del enfrentamiento desde las escaleras del fondo, e inmediatamente se percata de que un villano está tirando de la cartera –plagada de documentos incriminatorios– que la testigo intenta retener. La cámara, que le presenta de frente, se encuentra situada en el punto hacia el que se dirige su mirada, y se dirigirá pronto su movimiento. Sin perder tiempo, el protagonista salta en

²⁴⁹ Ver: “Police Story (1985) - Corte 2.mp4”, minutos 01:27 a 01:46.

dirección a la cámara y al villano, sobre sus brazos, consiguiendo que suelte la cartera. E inmediatamente acompaña el movimiento con un golpe en su torso, en la dirección del espectador (Fig. 7.3.1-1 - Police Story).



Fig. 7.3.1-1 - Police Story

Nada más golpearle observa que a su espalda otro villano se ha aproximado a la testigo, agarrándola por detrás (Fig. 7.3.1-2 - Police Story), iniciando una carrera hacia ellos. El director aprovecha la acción para cortar a otra posición de cámara, a nivel del suelo y a espaldas de los otros dos personajes, de forma que solo se puede observar los pies de estos, mientras que el cuerpo del héroe aparece de forma completa, aproximándose y realizando un barrido que desequilibra al villano. La posición de la cámara, nuevamente, permite observar el movimiento a la perfección, manteniendo al espectador a la vez orientado espacialmente. Pero, además, vuelve a enfatizar el impacto, haciendo que la pierna de Chan se balancee bruscamente delante de la cámara, ejecutando un arco que parece estar a punto de golpear al espectador.



Fig. 7.3.1-2 - Police Story

En ambos casos, la trayectoria completa de sus movimientos se ha desarrollado a lo largo del eje perpendicular en dirección al espectador, asaltándole perceptivamente en su ejecución. El cuerpo de Chan resulta invasivo, de modo que la posición de cámara no solo permite al espectador observar con claridad los movimientos, sino que enfatiza su impacto, incitándole a retrasar abruptamente su cuerpo con cada impacto. Un movimiento abrupto, rectilíneo y extensivo, que resulta cortante para el espectador.

Tras estos dos movimientos iniciales, el combate continúa. Lo que permite al director aprovechar el eje perpendicular no solo para asaltar al espectador, como se ha visto, sino también para propulsarlo hacia las profundidades del espacio. Así, tras tumbar al segundo villano, el primero vuelve a la carga y Chan se libra de él rápidamente. Precavido, observa que el segundo villano quiere reincorporarse y volver a atacar, por lo que decide adelantarse. El villano se encuentra en el suelo, agarrado a sus pies. Con el fin de desembarazarse de él, el héroe se agacha mientras le apresa, realiza un giro en el suelo que pone de pie al contrincante y le deja a él tumbado para así, desde esa posición, propinarle una patada que le lanzará por los aires, incapacitándole.

El giro por los suelos es mostrado mediante un plano amplio, que permite aprehender el complejo y original movimiento de forma íntegra. Pero para el golpe de gracia el cineasta corta a un plano más próximo a la acción,

desde el punto de vista de Chan, con su pierna en primerísimo plano, lanzando por los aires al sicario. La propulsión del villano hacia atrás queda realzada por la posición de la cámara, que muestra la pierna de Chan extendiéndose hacia la profundidad de la composición, y el cuerpo del sicario saliendo despedido en esa misma dirección, hacia las alturas (Fig. 7.3.1-3 - *Police Story*). Y una focal corta alarga el espacio, consiguiendo que la distancia recorrida parezca mayor. De modo que el espectador es invitado a seguir la trayectoria espacial del villano con su mirada, que se ve, igual que el cuerpo de éste, propulsada hacia las profundidades del espacio. Un movimiento atencional que solicita un acompañamiento corporal acorde, en este caso rectilíneo, extensivo y de proyección balística, que inclina al espectador hacia delante en su butaca.



Fig. 7.3.1-3 - *Police Story*

Como el resto de directores, Chan combina este juego atencional con el eje perpendicular con otros de los recursos antes descritos. Por ejemplo, en la escena final de *Supercop* encontramos un pasaje en el que anadiplosis y asalto al espectador se suplementan con fines estéticos. Se trata de un pasaje donde la inspectora Jessica Yang (Michelle Yeoh), compañera de fatigas del héroe, se encuentra enfrascada en un combate sobre un tren. El enfrentamiento, como es habitual en el cine de Chan, se presenta mediante varios planos que contienen cada uno una secuencia de movimientos de los personajes perfectamente, coreografiados entre sí y en relación a la cámara.

En un momento dado el villano vestido de piloto empuja hacia atrás a la heroína e intenta golpearla, ofensiva que Yang consigue bloquear. El ataque del

villano no solo empuja al personaje hacia atrás, sino que también mueve la cámara en esa dirección, como si el 'cuerpo fílmico' se viera igualmente empujado por la acción. Acosada por la ofensiva del villano, la inspectora da un paso hacia atrás, saliendo del encierro, mientras la cámara sigue sus pasos. Y desde esa posición se prepara y ejecuta un contraataque contagioso. Bloquea con la pierna izquierda una patada del villano, y aprovechando la pierna del enemigo como punto de apoyo para elevarse por los aires ejecuta una ágil patada con la pierna derecha sobre la cara del adversario (Fig. 7.3.1-4 - Supercop), al que noquea.



Fig. 7.3.1-4 - Supercop



Fig. 7.3.1-5 - Supercop

Hasta ese momento la secuencia descrita se ha mostrado mediante un único plano, desde una posición idónea para aprehender los movimientos

descritos de cada uno de los personajes. Pero nada más realizar el golpe, el director cambia de composición dos veces para seguir la caída del personaje. Primero, un plano centrado en el villano, donde se le observa siendo golpeado y proyectado hacia atrás violentamente (Fig. 7.3.1-5 - Supercop), es decir, hacia la esquina inferior izquierda del cuadro, en dirección al espectador. Se trata de un fugaz inserto de 10 fotogramas, donde los 3 primeros repiten el final del plano anterior –la pierna alzándose y realizando el golpe–, y los siguientes la caída hacia atrás. En segundo lugar, rápidamente, el cineasta corta a otro plano, esta vez más escorado hacia la izquierda, donde se observa al villano cayendo violentamente sobre el espectador, en el centro de la composición, mientras la protagonista recupera la compostura, mira hacia la izquierda, y sale del plano en esa dirección, para continuar la batalla, salvaguardando la continuidad de la acción tras la anadiplosis. La caída del villano, en este plano lanzado directamente contra el espectador, es corta, ocupando tan solo 4 fotogramas. Pero el montaje resulta violento, por su ritmo y por la trayectoria atencional impuesta al espectador.

El violento golpe no solo se presenta mediante una anadiplosis que lo repite tres veces. Sino que, en cada nueva repetición, la proyección hacia atrás del personaje se acerca más al centro de la composición, se orienta más en dirección al espectador, que se ve asaltado por el violento movimiento. En este sentido, la puesta en escena se muestra doblemente insistente. Solicita reiteradamente que el espectador se implique cinestésicamente con el movimiento de los personajes, de forma cada vez más abrupta, cada vez más violenta. Pero, además, ataca el espacio personal del espectador cada vez con mayor insistencia, hasta acabar resultando abrumador. Tanto a nivel empático como perceptivo, la anadiplosis transforma un movimiento impulsivo en una frase iterativa, forzando al espectador a realizar una sucesión de rápidos y entrecortados movimientos rectilíneos y concentrados de retroceso, en lugar de un único y más prolongado movimiento en dicha dirección. De este modo, combinando la anadiplosis con el asalto sobre el eje perpendicular, el director pone en escena la acción potenciando al máximo su impacto, hasta el punto hacer que el golpe resulte corporalmente palpable para el espectador, que se ve cinestésicamente zarandeado.

Por su parte, Tsui Hark también trabaja sobre el eje perpendicular de forma eficiente, en pos de una implicación corporal del espectador en la acción que presenta en pantalla. Obsérvese por ejemplo el siguiente movimiento de la escena final *Once Upon a Time in China*. El héroe acaba de llegar al almacén donde se desarrollará la acción, iniciándose con su entrada el combate. Tras un primer intercambio de golpes, los personajes han acabado intercambiando posiciones, quedando el héroe encaramado sobre una escalera, a la derecha del plano, y el villano apostado en la puerta del almacén, en la parte central de la porción izquierda del encuadre. Nuevamente el villano toma la iniciativa, y ataca a Fei-hung.

Para ello realiza un salto con pirueta hacia adelante, cayendo sobre la rampa de madera de la entrada, que utiliza como punto de apoyo para salir disparado hacia la escalera, que acaba haciendo añicos de un golpe. El director presenta la acción en dos planos, uno más largo y abierto, y uno breve y cerrado. La composición, en cualquier caso, invita a que la mirada del espectador recorra vertiginosamente la pantalla, en diagonal, desde el fondo izquierdo hasta las proximidades del espacio a la derecha, siguiendo el veloz movimiento del villano, que en su salto se acerca peligrosamente hacia la posición del espectador.

En el primer plano, además, la cámara realiza un movimiento de acercamiento a la acción, intensificado mediante el corte en el eje (*axial cut*) que da paso al segundo plano. De este modo el director empuja al espectador (a través de su empatía con el 'cuerpo fílmico') sobre un personaje que se abalanza perceptivamente sobre él, asaltándole. Consigue así Hark una repentina amplificación del choque entre el villano y la escalera, donde el impacto tiene lugar justo delante del espectador. El movimiento resulta efectivo precisamente por el modo en que se ha dirigido la atención del espectador, combiándose en su experiencia cinestésica una sensación de precipitación hacia delante con un asalto perceptivo que fuerza el retroceso, quedando el espectador atrapado entre ambas sensaciones, cuya combinación y oposición direccional amplifican la intensidad de la experiencia.

Tsui Hark emplea esta estrategia incesantemente, cortando habitualmente a planos donde el golpe final de una secuencia de movimientos se presenta de forma autónoma, mediante un primer plano del gesto dirigido a la cámara, contra el espectador. También recurre en otras ocasiones, como lo hacía Chan, a perspectivas que mueven atencionalmente al espectador hacia las profundidades de la pantalla. Pero en sus escenas de acción resultan especialmente significativos y efectivos aquellos momentos en que presenta acciones involucrando al espectador sucesivamente en *ambas* direcciones del eje perpendicular, sacudiéndose de un lado a otro con rapidez.

Por ejemplo, en la misma secuencia final de *Once Upon a Time in China*, algo más adelante, Fei-hung continúa peleándose contra Yim, en el nivel inferior del almacén, sobre el firme (en lugar de las escaleras y estructuras de madera)²⁵⁰. Fei-hung ha conseguido aplacar a su enemigo, arrojándolo al suelo junto a él, e intenta golpearle con la pierna. Pero el villano lo esquivo rodando hacia atrás, y aprovecha el movimiento para ganar velocidad y esbozar un contraataque. Se beneficia de la inercia del giro para alzar las piernas contra el héroe, acción que la cámara recoge desde una perspectiva similar a la de Fei-hung (Fig. 7.3.1-6 - *Once Upon a Time in China*), de modo que el ataque físico del villano al héroe se convierte en ataque perceptivo del villano contra el espectador, que se ve asaltado por el acelerado acercamiento de sus piernas hacia la cámara.

Seguidamente, un primer plano muestra a Fei-hung retrocediendo ligeramente (Fig. 7.3.1-7 - *Once Upon a Time in China*), un movimiento replicado por el espectador, que no solo empatiza corporalmente con el personaje, sino que continúa el retroceso provocado por la imagen anterior. De modo que el plano de Fei-hung intensifica, gracias a la empatía cinestésica, la reacción corporal del espectador ante la imagen previa, que, al asaltar su percepción, le invitaba a retroceder ligeramente. Ni Fei-hung ni el espectador son golpeados físicamente por el ataque del villano, pero ambos retroceden por igual ante el asalto.

²⁵⁰ Ver: "Once Upon a Time in China (1991) - Corte 3.mp4", minutos 07:38 a 07:46.

El retroceso del héroe es, en cualquier caso, muy breve. Inmediatamente, la película corta a un plano general, lateral a la acción, que presenta el contraataque de Fei-hung (Fig. 7.3.1-8 - *Once Upon a Time in China*). Continuando con el movimiento de retroceso de la parte superior del cuerpo, Fei-hung mantiene la pierna izquierda apoyada y lanza con precisión la derecha contra la cara del villano, que se encuentra en una posición invertida. La posición privilegiada de la cámara y la continuidad de la acción –respecto al retroceso previo– hacen que el movimiento de Fei-hung se presente con gran visibilidad e integridad, fomentando que el espectador continúe empatizando cinestésicamente con el personaje, prolongando ese movimiento de retroceso de la parte superior del cuerpo, e iniciando el adelantamiento de la parte inferior.

Rápidamente, el cineasta corta a otro plano más cerrado, donde se muestra con detalle el golpe (Fig. 7.3.1-9 - *Once Upon a Time in China*). La pierna de Fei-hung aparece el primer plano, ‘saliendo’ de la pantalla, como si de la pierna del espectador se tratase. Y avanza hacia el fondo de la imagen, arrastrando la cabeza del villano a su paso. La trayectoria atencional y corporal solicitada por este plano resulta inversa al primero de la serie, funcionando como una perfecta respuesta. Tras el retroceso incitado por los dos primeros planos, el contraataque de Fei-hung es sentido corporalmente por el espectador como un acto de adelantamiento, de proyección hacia la profundidad de la pantalla.



Fig. 7.3.1-6 - Once Upon a Time in China



Fig. 7.3.1-7 - Once Upon a Time in China



Fig. 7.3.1-8 - Once Upon a Time in China



Fig. 7.3.1-9 - Once Upon a Time in China

El director consigue así modular el punto de vista, situando al espectador sucesivamente en una posición similar a la de Fei-hung, donde las trayectorias atencionales fomentadas por la imagen invitan a reacciones corporales similares a las del héroe, y una posición exterior al héroe, donde el movimiento corporal de Fei-hung es replicado por el espectador a través de la empatía cinestésica. Un efectivo juego de puntos de vista que implica al espectador en el movimiento del personaje, no solo por situarle ópticamente en su posición, sino por combinar puntos de vista subjetivos con otros objetivos, sin los cuales el espectador no solo quedaría narrativamente desorientado, sino empáticamente mermado. La sensación cinestésica producida por las dos imágenes objetivas se complementa en cada caso con la sensación inducida por la imagen subjetiva correspondiente, magnificándose la intensidad de la experiencia.

Una experiencia cinestésica que resulta, además, compleja y rica. Los dos movimientos se organizan en la experiencia como una frase prolongada, donde un forzado retroceso va dando progresivamente lugar a un movimiento de adelantamiento corporal, que parece emanar de la misma liberación energética que el gesto previo. La combinación produce una intensa sensación de circularidad, desplazándose con fluidez la energía que moviliza la parte superior hacia la parte inferior, empujada en sentido contrario. Circularidad que, por otro lado, vertebra la cosmovisión china (Tao), y fundamenta buena parte de los principios que rigen sus artes marciales. Al menos las de carácter suave, como el taichí, que promueve la redirección de la fuerza del adversario en su contra a la hora de responder a un ataque, en lugar de oponer resistencia o esbozar un contraataque abrupto. La escena descrita, en este sentido, consigue que el espectador sienta en su propio cuerpo y entienda a través de su propio cuerpo el desplazamiento circular de la energía que supone la transformación armónica de una reacción defensiva en una acción ofensiva. Y de paso produce una sensación de precisión corporal, haciendo palpable a nivel afectivo la habilidad marcial del protagonista.

Hark recurre a esta efectiva estrategia en varias de sus películas, por lo que no es difícil encontrar otros casos. Por ejemplo, en una de las escenas finales de la secuela, Fei-hung se enfrenta a uno de los grandes villanos de la

película, un fraudulento líder espiritual que, a pesar de no contar con los poderes mágicos de los que se jacta, es un gran maestro en las artes marciales, y, por lo tanto, duro rival²⁵¹. Tras una secuencia de ataques y contraataques, el villano intenta quemar a Fei-hung con su túnica fulgurante, que, mediante un giro, impulsa contra él. Fei-hung se inclina hacia atrás, esquivando por los pelos el funesto ropaje, cargado con una sustancia abrasiva. Mediante un montaje a cámara lenta, que contrasta con la velocidad con la que se han intercambiado golpes los dos personajes en los planos previos, el director presenta a Fei-hung agachándose justo a tiempo para esquivar la túnica, que pasa por encima de su cara, cubriendo la imagen de izquierda a derecha en su ataque. Seguidamente, también a ralentí, presenta un contrapicado del villano desde el punto de vista de Fei-hung, mientras la capa sigue avanzando peligrosamente por delante de la lente, por delante de la mirada del héroe y el espectador. El movimiento de la capa sutura el corte, asaltando por igual la percepción del espectador en uno y otro plano.

Pero en este último plano, cuando la túnica sale de la composición por la izquierda, y un puño del villano se dirige peligrosamente hacia la posición del héroe y el espectador, una pierna aparece de la parte inferior de la composición, proyectándose rápidamente, a pesar del ralentí, contra la cara del enemigo (Fig. 7.3.1-10 - *Once Upon a Time in China II*), al que lanza hacia atrás. Se trata de un juego compositivo efectivo, donde el espectador, tras ser asaltado por la proximidad de la túnica y el avance del puño enemigo, se ve impulsado hacia adelante, hacia la profundidad del espacio, merced a esa pierna que empuja su percepción, y al villano, hacia el fondo de la imagen. Un nuevo plano, donde la acción presentada continúa, refuerza esta sensación, al presentar a Fei-hung en primer plano, girando sobre su propio eje hacia la derecha, mientras el villano sale despedido hacia las profundidades del espacio. El giro del héroe hacia el espectador, además, aumenta la separación entre ambos cuerpos, reforzando la sensación de distancia recorrida por el villano.

²⁵¹ Ver: “*Once Upon a Time in China II* (1992) - Corte 2.mp4”, minutos 07:10 a 07:22.



Fig. 7.3.1-10 - *Once Upon a Time in China II*

Este juego con el eje perpendicular es incluso más pronunciado en el cine de John Woo. Casi todos sus tiroteos, especialmente aquellos cuyo componente emocional desea enfatizar, presentan la acción de forma que los personajes en algún momento disparan sobre el espectador. En ocasiones enfatiza este asalto perceptivo mediante un movimiento de cámara. Por ejemplo, en un pasaje de *The Killer*, un enfurecido Chow Yun-fat dispara sobre los villanos a dos manos, mientras la cámara lo muestra desde cerca, frontalmente, disparando justo hacia el borde izquierdo del cuadro (Fig. 7.3.1-11 - *The Killer*).

Una composición que gana en energía merced al movimiento de cámara, que esboza un giro de derecha a izquierda ante el personaje, respetando la proximidad y frontalidad de la composición, aproximando paulatinamente al espectador a la línea de tiro. No necesita recurrir a la anadiplosis para poner en escena un ataque sentido con insistencia por el espectador, como ocurría en el enfrentamiento antes descrito de la inspectora Yang con el piloto, en *Supercop*. Pero, al igual que en ese ejemplo, Woo aproxima sucesivamente la línea de acción al eje perpendicular de la pantalla, de forma que el movimiento del personaje, y de los fogonazos de sus disparos, resulte progresivamente más abrasivo, más opresivo, para el espectador, que ve su mirada peligrosamente asaltada por las detonaciones.



Fig. 7.3.1-11 - *The Killer*

En otras ocasiones, el lugar de mover insidiosamente al espectador hacia el eje de la acción, le sitúa abruptamente sobre éste. Por ejemplo, en un instante de la misma escena final de *The Killer*, Chow Yun-fat se percata del peligro que corre su amada, Jenny, y decide ir al rescate. Pero justo cuando inicia el movimiento una amenazadora pistola entra en campo desde la derecha, sobre fondo negro, hasta ocupar el plano con firmeza. Mediante un rápido corte a un plano frontal a la pistola, Woo hace que el arma encañone violentamente al espectador. Y mediante otro rápido corte sobre el mismo eje (*axial cut*) abre un poco el plano para dejar intuir la figura del villano que la porta, y que la hace detonar, sobre la cámara. Y sobre el personaje, como se puede observar en el siguiente plano.

El montaje resulta efectivo, en muchos sentidos. Primero, los planos resultan cortos y enérgicos (el primero dura 15 fotogramas, el segundo otros 15, y el tercero 21, incluyendo la detonación que contiene en su interior), articulándose como un breve montaje métrico susceptible, según Eisenstein (2001), de despertar un efecto ‘cinestésico primitivo’, en este caso un movimiento percusivo en forma de dos breves sacudidas perceptivas, seguidas de una más larga e intensa. Segundo, el corte sobre el eje con que se pasa del segundo al tercer plano es percibido por el espectador como un movimiento de retroceso brusco del ‘cuerpo fílmico’ (a la inversa del ejemplo de *Los pájaros*),

con el que empatiza el espectador, que siente corporalmente el cambio de posición como un ligero empujón hacia atrás en el espacio, en su asiento. Y en tercer lugar, el espectador se ve asaltado por el fogonazo del arma, que Woo hace disparar sobre la cámara, sobre el eje perpendicular a la pantalla, invadiendo ilusoriamente la detonación el espacio personal del espectador, que reacciona retrocediendo ligeramente en su asiento. Combinando estos tres efectos, la intromisión del arma consigue una intensa reacción corporal del espectador, que se ve empujado hacia atrás en un movimiento de retroceso inevitable, y en buena medida similar al del protagonista alcanzado por la bala.



Fig. 7.3.1-12 - The Killer

También recurre habitualmente a planos en los que la acción se desarrolla en sentido inverso, es decir, a lo largo del eje perpendicular de la pantalla, pero en dirección al fondo del espacio. Por ejemplo, algo más adelante, en la misma escena, los dos protagonistas han conseguido limpiar la iglesia de villanos. Controlada la situación, armados hasta los dientes, salen de la iglesia juntos, hombro con hombro, decididos a combatir el peligro que les aguarda en el exterior. Primero se les presenta frontalmente, a cámara lenta, andando en paralelo. Luego, a modo de contraplano, se les presenta desde la espalda, avanzando hacia los villanos, que han empezado nuevamente a disparar sobre ellos. El director presenta el pasaje desde esa posición posterior, con los dos protagonistas ocupando ambos extremos de la imagen –integrados

en la misma masa visual que las respectivas columnas de la entrada de la iglesia— y disparando al frente, hacia el fondo de la composición, donde se dirige proyectada la mirada del espectador (Fig. 7.3.1-12 - *The Killer*).

De la superficie del plano a la profundidad, la trayectoria atencional impulsa cinestésicamente el cuerpo del espectador hacia delante, incitando un movimiento de avance rectilíneo desarrollado en forma de sucesivas iteraciones, es decir, de sucesivos impulsos hacia delante, coincidente con cada nuevo paso y disparo de los personajes. Este insiste avance, que empuja al espectador cada vez más hacia el fondo del espacio, produce una sensación de progresiva expansión corporal hacia las profundidades que replica el modo en que los personajes, en la narración, van haciéndose progresivamente con el dominio del espacio diegético ante ellos. Mediante la estrategia estética orquestada por Woo, el espectador no solo comprende que los personajes van gradualmente haciéndose con el control del espacio, sino que siente dicho control cinestésicamente por el modo en que su propio cuerpo se relaciona con el espacio circundante. Una sensación que comparte con los protagonistas, resultando expresivamente efectiva.

Ejemplo perfecto de esta estrategia es el largo plano de *Hard Boiled* que sigue a los personajes por los pasillos del hospital, mencionado ya innumerables veces. En él el espectador no solo empatiza corporalmente con los personajes, que se mueven con osadía por un espacio atestado de enemigos, y empatiza muscularmente con el ‘cuerpo fílmico’, que avanza con similar determinación por los peligrosos corredores. Sino que, además, se ve constantemente propulsado hacia adelante por las acciones de los personajes, que arrastran su mirada incesantemente hacia las profundidades del espacio diegético, donde se encuentran apostados los enemigos.

Por otro lado, en algunas ocasiones el director recurre a un cambio de foco para remarcar la profundidad del espacio, impulsando primero la atención del espectador hacia un punto más lejano para, seguidamente, hacer que sus personajes interactúen con él. Por ejemplo, en un pasaje de *Hard Boiled*, al comienzo de la larga escena final, los dos policías protagonistas han escapado del sótano en que estaban retenidos, han despejado la morgue de enemigos, y

se preparan para adentrarse en los pasillos de un nivel inferior del hospital. Se trata de una escena breve pero de milimétrica orquestación, demostrando el director a la vez una gran economía de medios y una inequívoca eficacia narrativa²⁵².



Fig. 7.3.1-13 - Hard Boiled



Fig. 7.3.1-14 - Hard Boiled

²⁵² Ver: "Hard Boiled (1992) - Corte 2.mp4", minutos 01:33 a 01:40.

Tequila mira hacia el interior del pasillo a través de la ventana, y abre la puerta de un golpe. La puerta se abre realizando un barrido hacia la derecha en primer plano, que deja ver progresivamente a un guardia que se percata de su presencia. Corte a un plano del guardia alzando rápidamente el arma, pero al fondo, tras la mancha oscura del brazo en movimiento del mercenario, se puede observar que Tequila se le ha anticipado, disparándole. Cambio de plano al guardia siendo alcanzado por la bala en la frente (Fig. 7.3.1-13 - *Hard Boiled*), lo que le propulsa hacia atrás. En la caída, mediante un cambio de foco (*rack focus*), la película revela la cámara de seguridad que se encuentra tras él (Fig. 7.3.1-14 - *Hard Boiled*, continuación de Fig. 7.3.1-13 - *Hard Boiled*). Plano de Tequila disparando y contraplano de la inoportuna cámara siendo destruida, mientras en la parte inferior de la imagen, justo antes de que salten chispas, todavía se puede observar el descenso del guardia, desenfocado en primer plano.

La escena está resuelta de forma económica, con una serie de planos cortos pero muy comunicativos, que mantienen al espectador perfectamente informado de las relaciones espaciales de los elementos implicados y de las acciones simultáneas de los personajes. Una economía de medios y eficacia narrativa que parece seguir los postulados de Jean Epstein (1957, págs. 136-137):

Importa, pues, en primer término, limitar rigurosamente la imagen —con su permanente tendencia a decir todo y demasiado al mismo tiempo, tanto lo útil como lo inútil— y mostrar sólo lo que es necesario y suficiente a fin de provocar la emoción deseada y permitir la inteligencia del desarrollo dramático. Luego, procediendo con la misma estricta economía que redundará en claridad, es oportuno establecer enlaces sintácticos entre los planos, haciéndolos tan unívocos cuanto es posible. De esta suerte, merced a un procedimiento, no de difícil abstracción, sino de depuración del sentido de cada imagen, despojada de lo superfluo y basándose en un principio que rige un ensamblaje de rudimentaria lógica, es posible combatir el gran defecto congénito del lenguaje visual: la confusión que nace del exceso de datos, de la exagerada precisión y que da lugar a múltiples interpretaciones, dudosas y aleatorias, además, como en el sueño.

Pero sobre todo es eficiente de cara a la acción puesta en escena, resultando significativamente dinámica en su desarrollo, gracias no solo a la velocidad de las acciones de los personajes, lo que el director se permite gracias a una narración precisa, sino al fuerte impulso hacia las profundidades del espacio sentido por el espectador, que se ve empujado primero por el cambio de foco, y después por la propia acción de Tequila en esa dirección. El pasaje se desarrolla cinestésicamente como un doble y rápido impulso hacia delante.



Fig. 7.3.1-15 - Hard Boiled

Algo antes, en una escena intermedia de la misma película, el director recurre a una estrategia similar. La escena en cuestión es el asalto de tres sicarios al barco de Tony, donde éste se encuentra hablando con Tequila. Tony acaba de eludir un disparo saltando al agua desde la proa del barco, mientras en la popa el villano corre hacia la posición que antes ocupaba. Woo presenta la caída al agua de Tony, en un plano de situación, que nos permite a la vez observar al sicario corriendo hacia la proa del barco. Mediante un corte en continuidad, la película pasa a un plano frontal al sicario, que muestra su avance furioso hacia la proa, hasta que desaparece justo al lado de la pantalla, en el extremo derecho del marco (Fig. 7.3.1-15 - Hard Boiled), abalanzándose sobre el espectador. Mientras el personaje corre en primer plano, al fondo, tras el timón, comienza a erigirse la figura de Tequila, que nada más salir el sicario

del plano se revela de forma completa tras el espacio ocupado por este, blandiendo su pistola (Fig. 7.3.1-16 - *Hard Boiled*), que dispara sobre el villano²⁵³.



Fig. 7.3.1-16 - Hard Boiled

Se trata de un plano sencillo, pero dotado de una especial fuerza cinestésica por la trayectoria visual que solicita al espectador, que primero se ve asaltado por el villano que se abalanza sobre la cámara, para luego ser solicitado –e impulsado, mediante un ligero cambio de foco– al fondo por la repentina aparición de Tequila, que invita a un desplazamiento de su atención –acompañado por su propio cuerpo– hacia la profundidad del plano. Y Tequila termina por disparar sobre el villano, en dirección al espectador. Establece así Woo un juego de asaltos y propulsiones en el eje perpendicular que dinamizan drásticamente la puesta en escena, no solo dotada de vitalidad por las acciones furiosas de los personajes, sino por el modo en que el director invita a su espectador a recorrer impetuoso la geometría del espacio dramático que pone ante él.

En este sentido, al igual que Tsui Hark, Woo también combina efectivamente movimientos en ambas direcciones del eje perpendicular a la

²⁵³ Ver: “*Hard Boiled* (1992) - Corte 1.mp4”, minutos 00:50 a 00:57.

pantalla, implicando corporalmente al espectador en una serie de trayectorias atencionales que le zarandean de adelante atrás, sucesivamente. No cabe duda de que parte de la efectividad de su cine, parte de su dinamismo, se debe a que habitualmente pone en juego esta geometría de espacios y perspectivas que mueve incesantemente al espectador hacia adelante y atrás, hacia la pantalla y hacia el respaldo de su butaca. Prototípico resulta en este sentido todos los juegos de plano/contraplano donde presenta, alternativamente, a uno de sus protagonistas de frente disparando sobre los villanos y el espectador, y al mismo protagonista de espaldas disparando sobre los villanos y el fondo del espacio.



Fig. 7.3.1-17 - The Killer

Obsérvese este último ejemplo. En un pasaje inicial de la misma escena de *The Killer*, los villanos han conseguido entrar en la iglesia donde se refugian los protagonistas, parapetándose en los rincones laterales de la entrada edificio, desde donde disparan sobre los héroes²⁵⁴. Mientras dos villanos atacan a Danny desde un rincón (Fig. 7.3.1-17 - *The Killer*), Chow Yun-fat se desplaza hacia el lado contrario del pilar que les resguarda, visible en el extremo derecho de la composición. Y les da caza uno a uno, apareciendo tras la

²⁵⁴ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 05:52 a 06:00.

columna para abatir primero al villano más cercano (Fig. 7.3.1-18 - *The Killer*), y luego al más alejado (Fig. 7.3.1-19 - *The Killer*).



Fig. 7.3.1-18 - The Killer



Fig. 7.3.1-19 - The Killer

Un pasaje energético, cuya efectividad no solo radica en la aptitud del héroe, sino en la geométrica puesta en escena del director. Primero, porque el giro de Chow Yun-fat alrededor del pilar que le separa de los enemigos es acentuado por el montaje, que lleva al espectador a realizar un giro en el

espacio en sentido inverso al del personaje. El desplazamiento que no solo intensifica la sensación cinética producida por las imágenes, ensanchando el recorrido espacial del héroe, sino que además resulta cinestésicamente contagioso, al empatizar el espectador con el ‘cuerpo fílmico’ en movimiento, en rotación.

En segundo lugar, la puesta en escena resulta efectiva al invitar al espectador, primero, a retroceder en su asiento, al ser asaltado por el primer disparo del héroe (Fig. 7.3.1-18 - *The Killer*); y luego, inmediatamente después, a propulsarse hacia adelante, cuando el cambio de perspectiva le sitúa sobre el eje perpendicular, en la misma posición que Chow Yun-fat, y el segundo disparo arrastra su mirada y su cuerpo hacia adelante, hacia las profundidades del espacio (Fig. 7.3.1-19 - *The Killer*). El director somete así a sus espectadores a una sucesión de reculaciones y embistes corporales, de repliegues y acometidas, similares a las sentidas por los personajes a lo largo de sus escenas. El modo en que se estructura la experiencia cinestésica, además, corresponde con el desarrollo de la acción dramática, pasando de una situación en que el espectador es asaltado y empujado hacia atrás, a otra en la que contraataca con un movimiento hacia delante. Es decir, la propia experiencia cinestésica se ve dotada de una dimensión narrativa, por la cual el espectador, al igual que los personajes, va dando la vuelta a la situación, pasando una y otra vez de la desventaja a la ventaja, de ser agredido a ser agresor, de la retirada al avance.

Como demuestran estos ejemplos, alentados por prácticas habituales en la industria como el rodaje segmentado y el montaje constructivo, los directores hongkoneses posicionan sucesivamente a su espectador ante composiciones que le mueven a lo largo del eje perpendicular a la pantalla, empujándole hacia delante y detrás de diferentes maneras. Lo hacen para potenciar el efecto impactante o impulsivo de un golpe diegético, como demuestran los ejemplos de Chan (Fig. 7.3.1-3 - *Police Story*). Efecto que en ocasiones intensifican, además, combinando el juego compositivo con un movimiento del ‘cuerpo fílmico’ en sentido contrario, como demuestra el ejemplo de Hark, atrapando así al espectador entre dos sensaciones

cinestésicas opuestas, cuya contradicción se siente precisamente como un choque que intensifica la sensación de impacto buscada.

En otras ocasiones estructuran las composiciones y las acciones presentadas a través de ellas de forma que el movimiento resulta iterativo en una dirección, sea oprimiendo al espectador contra su butaca como si le estuvieran martilleando a ella, al poner en escena repetidos asaltos en forma de disparos (Fig. 7.3.1-11 - *The Killer*) o patadas; sea empujando al espectador hacia delante hasta conquistar paso a paso el espacio, invitándole a seguir con el cuerpo las sucesivas embestidas de los personajes (Fig. 7.3.1-12 - *The Killer*). Habitualmente la iteración se establece en la propia diégesis, mediante un movimiento repetitivo del personaje, pero otras veces se erige a través del uso de una anadiplosis, que repite rápidamente una porción de la acción ejecutada solo una vez en la historia. Además, la iteración a veces se intensifica mediante un movimiento análogo del 'cuerpo fílmico', que empuja el cuerpo del espectador en la misma dirección que lo hace la trayectoria atencional de la composición. En cualquier caso, la iteración, dada su insistencia, magnifica la experiencia cinestésica del espectador.

Por último, resulta habitual que los directores estructuren sus materiales de forma que el espectador se vea zarandeado sucesivamente hacia delante y hacia atrás, siguiendo unas trayectorias atencionales que le empujan a moverse en una dirección y otra, sucesivamente. Ya no es cuestión de crear sensaciones contrapuestas, o insistentes en uno u otro sentido, sino una experiencia cinestésica ordenada de tal forma que un amplio movimiento en una dirección venga seguido rápidamente por otro amplio movimiento en dirección contraria. En este sentido, al introducir un cambio drástico en el sentido, la yuxtaposición intensifica la sensación. Un efecto que puede resultar cortante, en los casos en que el cambio de dirección se siente de forma brusca, como muestran los ejemplos del cine de Woo (Fig. 7.3.1-16 - *Hard Boiled*, y Fig. 7.3.1-17 - *The Killer* a Fig. 7.3.1-19 - *The Killer*). Pero que también puede desarrollarse de forma armónica y fluida, como demuestran los ejemplos de Hark (Fig. 7.3.1-6 - *Once Upon a Time in China* a Fig. 7.3.1-9 - *Once Upon a Time in China*). Además, en todos los casos la sensación inducida en el espectador se

corresponde con las experimentadas por los personajes, usándose por lo tanto como vehículo expresivo, y no como mero espectáculo.

7.3.2. Movimientos por la superficie de la pantalla

Los directores hongkoneses no solo explotan el potencial dinámico del eje perpendicular de la imagen, sino que aprovechan las dimensiones de la pantalla cinematográfica para mover atencional y corporalmente al espectador por toda su superficie. En lugar de posicionar la acción en el centro de la composición, como es habitual en el cine de acción occidental, los directores hongkoneses aprovechan la superficie completa de la pantalla, estirando la composición hasta los márgenes del encuadre, de modo que el espectador se vea obligado a seguir los movimientos representados por todo el espacio pictórico. Para ello trabajan habitualmente con encuadres más cortos de los que se pueden encontrar generalmente en el cine occidental, cerrando la composición sobre la acción, para así confinarla eficazmente a los márgenes del cuadro. Un ejercicio loable de puesta en escena, que exige posicionar a los personajes y coreografiar sus movimientos buscando alcanzar constantemente un equilibrio entre una comunicación precisa, que mantenga narrativamente informado y orientado al espectador, y una composición dinámica, que arrastre su mirada a lo ancho y alto de la pantalla.

De los autores privilegiados en este trabajo, John Woo es el que desplaza la atención del espectador por la superficie de la pantalla utilizando planos más abiertos, pero no por ello menos eficaces. Por ejemplo, al comienzo de la escena final de *The Killer*, el personaje encarnado por Chow Yun-fat se ve forzado a eludir los disparos de los villanos que se adentran en la iglesia. Esquiva los disparos elevándose por los aires, realizando un atlético salto que le permite parapetarse tras unos candelabros cercanos. El salto resulta empáticamente contagioso, por su vitalidad, y la puesta en escena se encarga de presentarlo de forma clara e íntegra²⁵⁵.

²⁵⁵ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 04:49 a 04:53.



Fig. 7.3.2-1 - The Killer

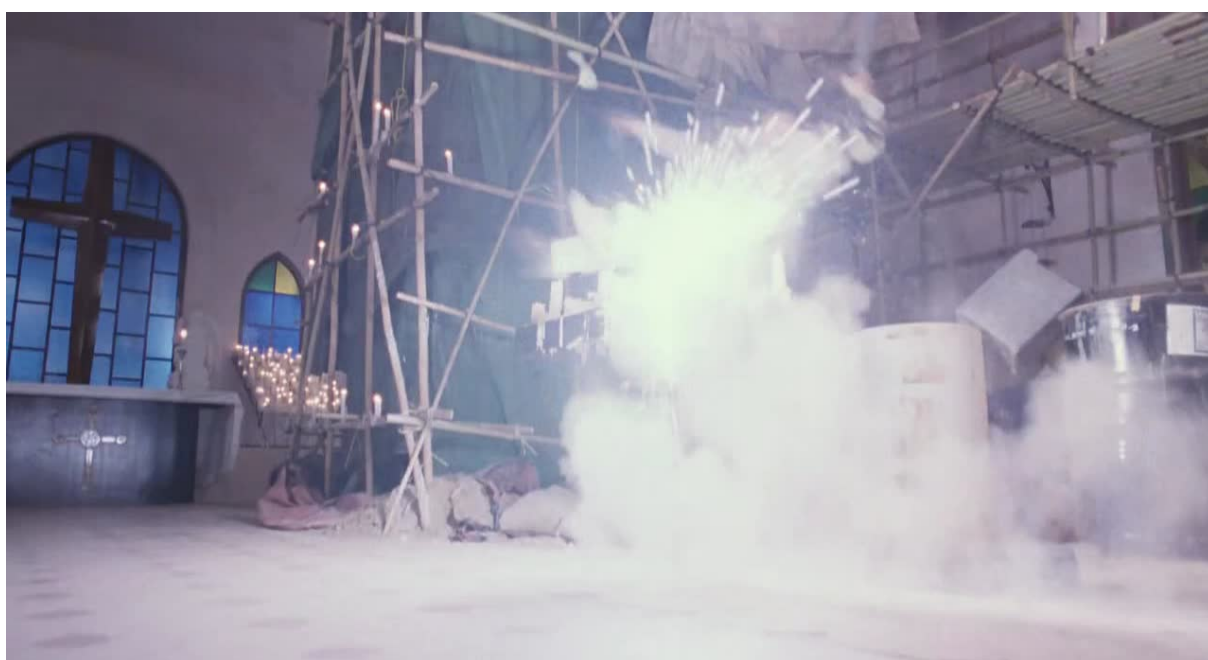


Fig. 7.3.2-2 - The Killer

Pero además el director establece un juego de trayectorias atencionales, invitando al espectador a seguir dos movimientos convergentes: por un lado, el increíble salto del personaje, que le lleva a moverse por el plano esbozando una trayectoria en arco desde la izquierda del plano (Fig. 7.3.2-1 - The Killer) a la parte derecha (Fig. 7.3.2-2 - The Killer); por otro lado, las chispas provocadas por los impactos de bala de los villanos, que parecen arrastrarse por la parte

inferior del plano, de derecha (Fig. 7.3.2-1 - The Killer) al centro (Fig. 7.3.2-2 - The Killer).

Dos movimientos que captan la atención del espectador, y que acaban por encontrarse en el centro de la imagen, encuentro subrayado por un juego pirotécnico que hace saltar chispas por los aires, inundando la pantalla. Chow Yun-fat no ha sido alcanzado, pero el modo en que la acción ha sido puesta en escena labra una sensación visual de enfrentamiento, de encuentro funesto, entre los disparos de los villanos y el cuerpo del personaje. Pero, sobre todo, dota de especial dinamismo a la imagen, y a la actividad del espectador, cuya atención se ve arrastrada por los movimientos convergentes dentro del plano. El explosivo impacto de las balas sobre el candelabro, punto del espacio donde una fracción de segundo antes se encontraba el cuerpo del protagonista, se ve acentuado al experimentarse, desde un punto de vista cinestésico, como la detención de una trayectoria corporal hasta entonces en acelerado movimiento.

Algo más tarde, en la misma escena, Danny se enfrenta a un grupo de villanos encaramados sobre un andamio de madera encima de él²⁵⁶. Ágilmente rueda hasta ponerse bajo la estructura, y dispara hacia arriba, acción que el director presenta mediante una composición donde los focos de atención se encuentran a cada extremo del encuadre, en el margen superior –villanos– e inferior –policía– de éste, de modo que los disparos del héroe establecen una trayectoria visual ascendente (Fig. 7.3.2-3), similar a la de su ataque. Trayectoria luego enfatizada en el plano de reacción de los villanos, donde se percibe el ascenso de las balas disparadas, las esquirlas proyectadas, y los cuerpos alcanzados. Los resultados del ataque, sus consecuencias, esbozan en cambio una trayectoria contraria, contrapuesta, de descenso, que el director vuelve a enfatizar mediante la composición, presentando ahora un plano con el andamio y los cuerpos en caída, derrumbamiento que el protagonista consigue esquivar rodando hacia la izquierda, hasta salir del encuadre, mientras los enemigos se precipitan desde la parte superior a la inferior de la imagen. Causa

²⁵⁶ Ver: "The Killer (1989) - Corte 1.mp4", minutos 06:01 a 06:09.

y efecto respectivamente marcados por el ascenso y descenso de los cuerpos diegéticos y de la mirada del espectador, que se ve arrastrado atencionalmente, corporalmente, de abajo arriba, y viceversa.



Fig. 7.3.2-3 - *The Killer*

Woo pone en escena la acción prestando especial atención a estas trayectorias atencionales. Obsérvese este último ejemplo, de una de las escenas centrales de *Hard Boiled*. Se trata del tiroteo en el barco, mencionado anteriormente. En un momento dado, un mercenario corre apresuradamente hacia el barco, con temeridad, empuñando un arma²⁵⁷. En el centro de la imagen se observa a otro sicario blandiendo una escopeta, y al fondo, a la derecha, a Tequila, intentando refugiarse tras el barco. El nuevo personaje corre decidido a ayudar a su compañero, dirigiendo su cuerpo y su arma en dirección a Tequila. La cámara le persigue enfáticamente, abalanzándose sobre el barco como el propio personaje, de forma que ambos –personaje y cámara– describen una trayectoria espacial que el espectador sigue. Su atención es impulsada hacia adelante; su cuerpo empujado en esa dirección.

²⁵⁷ Ver: “Hard Boiled (1992) - Corte 1.mp4”, minutos 00:40 a 00:45.

Pero nada más encaramarse el personaje sobre el barco se abre una escotilla cercana, aparece Tony bajo ella, y dispara al villano a bocajarro (Fig. 7.3.2-4 - *Hard Boiled*). El centro de la acción cambia repentinamente de Tequila a Tony, que vuelve a aparecer en escena, inesperadamente. La trayectoria de la atención se ve fracturada, contraatacada bruscamente. Un fugaz contraplano enfatiza el disparo, saltando rápidamente a la posición de Tony (Fig. 7.3.2-5 - *Hard Boiled*).



Fig. 7.3.2-4 - Hard Boiled

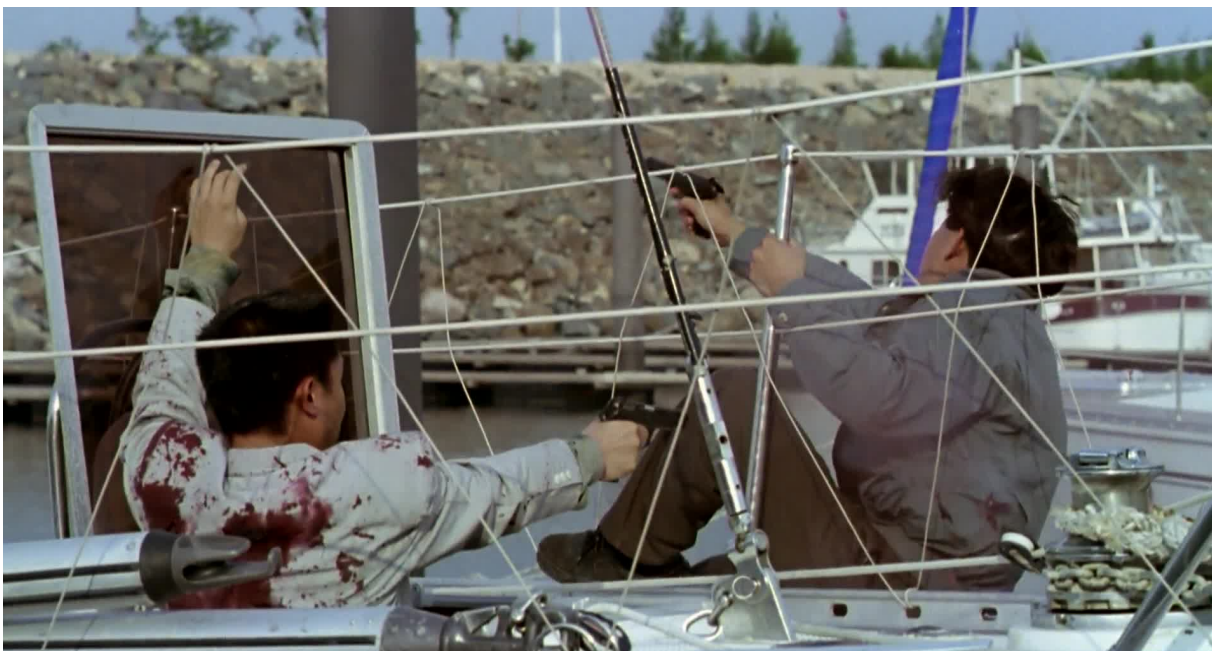


Fig. 7.3.2-5 - Hard Boiled

Una imagen en la que no solo se respeta el *raccord* de acción, sino que el sonido ayuda a suturar, manteniéndose en la banda sonora el mismo ritmo espaciado entre disparo y disparo, hasta un total de cuatro detonaciones, dos que encajan en la imagen anterior, y dos en la nueva imagen, los cuatro igualmente espaciadas, integradas bajo un mismo ritmo percusivo. El cineasta vuelve inmediatamente a la posición anterior, que muestra al personaje cayendo (similar a Fig. 7.3.2-4 - Hard Boiled). Un plano en el que, además, Tony termina de disparar e inicia su salida por la escotilla, acción a la que el director volverá tras concluir este breve encuentro.

A lo largo del pasaje se respeta en todo momento el eje de la acción. Primero el villano se dirigía hacia el fondo del plano, un poco hacia la derecha. Después los disparos de Tony crean una nueva trayectoria atencional, que lleva desde una parte más profunda del plano hacia el exterior, hacia el espacio próximo al espectador, si bien en dirección al extremo derecho del marco. Los disparos desde la posición del policía continúan expulsando al personaje hacia el extremo derecho del plano. Corte a un plano vacío del muelle, marcado por una *stasis* que contrasta con la acción inexorable de los planos previos. Pero inmediatamente entra abruptamente por la izquierda el cuerpo moribundo del mercenario, propulsado del plano anterior, respetando el *raccord* de dirección. El cuerpo rueda aceleradamente por el muelle, ensangrentando las maderas del suelo a su paso, hasta hundirse abruptamente en el agua. Y la cámara nuevamente sigue la trayectoria del cuerpo mediante un movimiento vehemente, que se abalanza sobre el agua, empujando al espectador en esa dirección. *Kinesis* en estado puro.

El efecto cinestésico resulta potente, al verse intensificado por el súbito cambio en la trayectoria atencional. Invitado a seguir al personaje por la pantalla, el espectador siente que se mueve primero de forma sostenida en una dirección (interior-izquierda del espacio), a medida que el villano se aproxima corriendo al barco, y luego de forma balística en otra (exterior-derecha), al ser este súbitamente impulsado en dicha dirección por los disparos de Tony. El momento donde la trayectoria atencional se altera coincide con un cambio significativo en la situación de los personajes, que pasan de una aparente desventaja a un renovado control de la situación, un cambio

dramático subrayado en lo sensible mediante la fractura de la línea de movimiento perceptivo. Es decir, el espectador siente en su propio cuerpo cierta sensación de alteración precisamente cuando se produce un cambio dramático en el desarrollo de la historia.

En cuanto a Jackie Chan, como se ha visto, pocos movimientos de cámara se pueden encontrar en sus películas hongkonesas, más allá de los habituales reencuadres. Pero el cineasta aprovecha excepcionalmente las posibilidades del medio para posicionar al espectador en un punto de espacio privilegiado para la observación, aprehensión e imitación de los movimientos de sus personajes, coreografiando la acción en cada caso en función de la situación de la cámara, en pos de la adecuada visibilidad. Además, a pesar de tratarse de planos relativamente cortos, todos dan cabida a una breve secuencia de movimientos, presentados de forma ya no solo visible, sino íntegra.

Pero este estudiado posicionamiento del espectador respecto de la acción no solo sirve para presentar la acción desde el punto de vista más favorable, canónico. Sino también para manipular la distancia a la que ésta se presenta, estableciendo un constante juego entre la visibilidad completa de las acciones, que implica corporalmente al espectador a través de la empatía cinestésica, y la fragmentación del espacio con fines plásticos, donde las acciones aún resulta visibles, pero la implicación corporal del espectador está regida por las trayectorias atencionales que desarrolla sobre la pantalla.

Un juego muy habitual en su cine es el de las entradas y salidas en plano de porciones del cuerpo de los atacantes. En este sentido, los villanos pierden su condición figurativa para convertirse en entidades abstractas, piernas y brazos que entran y salen de plano, atacando al protagonista, siempre en el centro. Se trata de imágenes donde la dimensión plástica de los elementos visuales toma especial importancia, dado que el espectador se ve implicado corporalmente en el ritmo de los cambios pictóricos sobre la superficie de la pantalla.

Obsérvese, por ejemplo, el siguiente plano de *Police Story*, que corresponde a una escena central de la película²⁵⁸. Jackie cree haber atropellado un bebé, por lo que baja del coche asustado y corre a rescatarlo. Pero se encuentra con una muñeca, y entiende que le han tendido una trampa. Rápidamente gira la mirada hacia la persona que portaba el carrito, pero nada más alzar la cabeza una pierna entra bruscamente en el cuadro desde la derecha, como un latigazo, golpeando a Jackie en la cara (Fig. 7.3.2-6 - *Police Story*), para acabar proyectándolo hacia atrás.



Fig. 7.3.2-6 - *Police Story*

Toda la acción se ha representado mediante un único plano, donde Jackie mira, es golpeado, cae al suelo y vuelve a mirar en la dirección del villano, anticipando la acción por venir (como se ha comentado anteriormente, no hay plano cerrado en el que, tras ejecutarse de forma impresionante un golpe, éste no termine con alguno de los personajes iniciando una nueva acción, preparando el cambio de plano y de eventos, salvaguardando así la continuidad).

La posición de la cámara, a pesar de su proximidad al personaje, permite observar con claridad toda esta secuencia de eventos consecutivos, y el espectador entiende sin dificultad que la pierna pertenece a la ‘mujer del carrito’, tornada villano. Pero el plano, además, dada su cercanía, aprovecha

²⁵⁸ Ver: “Police Story (1985) - Corte 1.mp4”, minutos 00:20 a 00:24.

todo el espacio plástico para movilizar la atención del espectador, que pasa repentinamente del centro de la pantalla, donde se encuentra Jackie, al extremo derecho, donde entra en acción la pierna del villano, que empuja la atención del espectador nuevamente hacia el centro de la composición, y hacia las profundidades del espacio diegético. El pasaje fuerza al espectador a girarse rápidamente hacia la derecha, siguiendo un movimiento rectilíneo y abrupto, para luego ser arrastrado impulsivamente por la pierna hacia el centro. Un súbito y cortante cambio de dirección que el espectador siente como una sacudida, en cierto modo similar al golpe recibido por el personaje.

Más adelante, en la escena final de la película, el protagonista se está enfrentando a tres villanos que le rodean y golpean sin descanso²⁵⁹. Tras hacerle caer, consigue desembarazarse del villano más cercano y ponerse en pie. Sigue un plano corto, pero muy representativo de esta estrategia empleada por Jackie Chan, dada su efectividad. El plano dura tan solo 36 fotogramas, es decir, 1 segundo y medio. Pero contiene varias acciones veloces, puestas en escena de tal modo que el impacto de los golpes se ve potenciado por la composición.

Chan entra en el plano desde la parte inferior derecha (Fig. 7.3.2-7 - Police Story), ante la mirada de un villano, que ataca a Chan nada más asomar éste en el encuadre, lanzando una fugaz patada contra el héroe y el espectador (Fig. 7.3.2-8 - Police Story), que el primero detiene con presteza. Antes de que la pierna del villano haya salido de plano, por la parte inferior, la pierna derecha de Chan entra al fondo, tras su cabeza, golpeando al sicario (Fig. 7.3.2-9 - Police Story). Mientras éste cae hacia atrás, saliendo de plano por la izquierda, una pierna entra en el campo visual de forma súbita, como un fogonazo, adentrándose en la pantalla hasta el centro de la composición, donde choca contra la cara de Chan (Fig. 7.3.2-10 - Police Story), que sale disparado de la composición por el borde derecho.

²⁵⁹ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 04:01 a 04:05.



Fig. 7.3.2-7 - Police Story



Fig. 7.3.2-8 - Police Story



Fig. 7.3.2-9 - Police Story



Fig. 7.3.2-10 - Police Story

La composición no solo contiene tres ataques sucesivos en un brevísimo periodo de tiempo, desplegándose la acción a una velocidad vertiginosa. Sino que además implica corporalmente al espectador en el seguimiento de las acciones por el espacio de la pantalla. Primero, el golpe del sicario al fondo empuja visual y corporalmente al espectador desde la izquierda de la pantalla hacia el centro de ésta, con brusquedad, siguiendo la trayectoria de su pierna. Inmediatamente después, quebrando dicha trayectoria atencional, la patada de Chan impulsa la mirada del espectador desde el centro del plano, donde la acción anterior la había dejado, hacia la izquierda, primero siguiendo el movimiento de su pierna, luego el del cuerpo del villano.

Finalmente, la abrupta entrada de la tercera patada vuelve a lanzar al espectador de izquierda a derecha, esta vez esbozando un movimiento más prolongado, que no termina en el centro de la pantalla, sino que se extiende hasta el extremo derecho del encuadre. Así, el espectador no solo se ve implicado en la acción por la empatía cinestética con el personaje, sino que además se implica corporalmente en el seguimiento de la acción, por el modo en que su atención y cuerpo son empujados de un punto a otro de la pantalla. El resultado: un cabeceo de izquierda a derecha a izquierda, rápido, y terminado con un parón, que rompe no solo la composición, sino el ritmo de la acción (al ser golpeado Chan).

En otro momento de la misma escena, Chan se está enfrentando a dos villanos a la vez, uno vestido de blanco y otro con una camisa de cuadros²⁶⁰. Tras varios planos medios en los que se ha desembarazado temporalmente del villano de blanco, el director aprovecha un golpe que el héroe realiza contra el otro villano para cortar a un plano más cerrado, que muestra a Chan de frente y de cerca mientras golpea a su contrincante, que recibe el golpe (Fig. 7.3.2-11 - Police Story) y sale disparado hacia el extremo derecho del encuadre, saliendo de la pantalla bruscamente, arrastrando fugazmente la mirada del espectador.

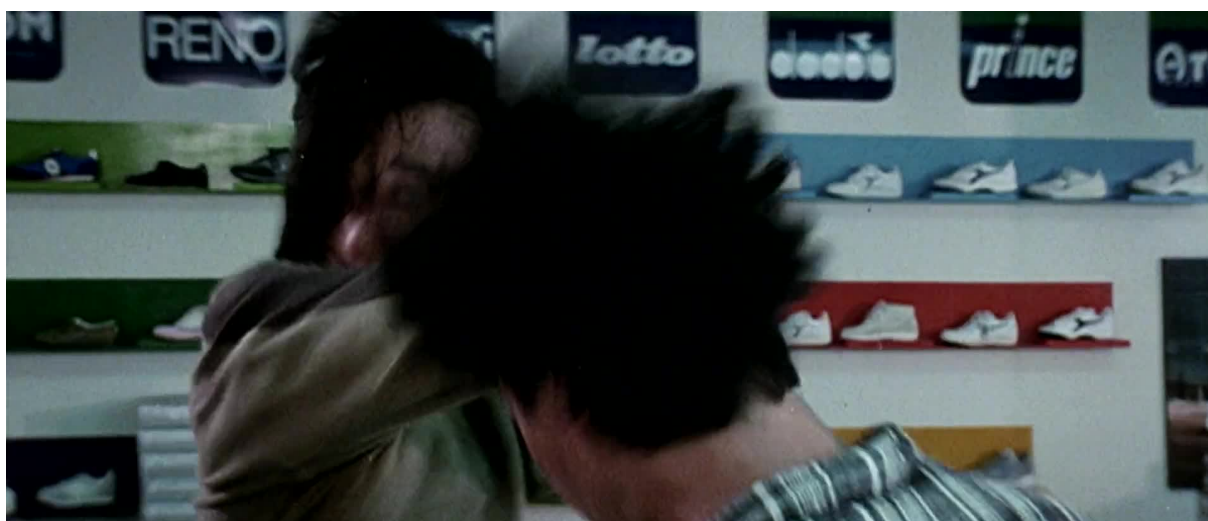


Fig. 7.3.2-11 - Police Story

Pero en el mismo instante en que el villano sale del encuadre aparece la pierna del sicario de blanco, adentrándose como un proyectil por el borde izquierdo de la imagen (Fig. 7.3.2-12 - Police Story) hasta la cara de Chan, al que golpea bruscamente y propulsa también hacia la derecha de la pantalla, a toda velocidad. Su entrada en plano resulta narrativamente impactante, dada su inesperada entrada en acción, tras haber desaparecido durante unos instantes. El espectador está perfectamente orientado. Esa pierna no le descoloca, no le desorienta, porque sabe perfectamente a quien pertenece. Pero le sorprende, porque en el plano anterior tras ser golpeado y sacado del encuadre el director nos ha invitado a olvidarnos de al que pertenece y centrarnos en el sicario a cuadros. Y ahora vuelve inesperadamente a la carga tras unos instantes desaparecido, fuera del plano, alejado de la acción.

²⁶⁰ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 02:50 a 02:56.



Fig. 7.3.2-12 - Police Story

El plano en total tan solo dura 19 fotogramas, pero presenta dos movimientos bruscos en su interior, que el espectador sigue atropelladamente con la mirada y el cuerpo. La composición cerrada concentra la atención del espectador en los puntos de la pantalla deseados por el cineasta, eliminando cualquier ruido innecesario. Pero también, sobre todo, magnifica los movimientos de personajes y espectador, ampliándolos hasta cubrir toda la superficie de la pantalla, desde el extremo izquierdo al extremo derecho del encuadre, de modo que un corto desplazamiento en el espacio diegético es presentado como un acelerado y dilatado movimiento en la pantalla. En ese centro comercial, la pierna del villano recorre unas decenas de centímetros, pero en la imagen recorre media pantalla, abalanzándose de izquierda a derecha hasta el centro de la composición.

La patada resulta efectiva, desestabilizando a Chan, que renquea hacia atrás, deteniéndose la acción por unos instantes. Y el golpe recibido por el personaje resulta igualmente brusco para el espectador, que se ve sorprendido por la intromisión repentina de la pierna, como el propio Chan, y empujado bruscamente de una punta a otra del espacio, también como Chan. El efecto resulta especialmente efectivo porque no solo se presenta esa intromisión, sino que el plano contiene un movimiento brusco previo, en la misma dirección, que ya ha arrastrado la mirada del espectador de un punto a otro de la pantalla. De modo que el primer movimiento empuja al espectador, y el segundo,

provocado por la pierna, le sacude, intensificando la implicación corporal con la acción.

En este sentido, el director aprovecha el formato apaisado de la imagen, extendiendo la acción en toda la superficie de la pantalla, y utilizando el amplio ancho de la imagen como una pista a ser recorrida, incesantemente, por los cuerpos de los personajes enfrentados. Un pasaje que parece materializar lo que, sesenta años antes, Jean Epstein (2009, pág. 113) esperaba del cine como medio de expresión artística:

Mil piernas y mil brazos se entrelazan, se enredan, se desenredan, se encabalgan, se lían, se funden y se multiplican. Ni un milímetro cuadrado de esta pantalla está en reposo. [...] Todo espumea, trepida, crepita, desborda, aflora, muda, se pela, se lanza.



Fig. 7.3.2-13 - Police Story

En la misma escena encontramos otro pasaje igualmente interesante²⁶¹. Chan se está enfrentando a un adversario, al que ha conseguido tirar al suelo en un plano general. Desde el suelo el adversario avanza su pierna izquierda para apoyarse, coge impulso con la izquierda, y lanza una patada al héroe. Chan, que lee sus intenciones, salta girando hacia su derecha, esquivando la pierna del adversario, para acabar agarrándola en la caída. Los movimientos de ambos personajes resultan inusitadamente ágiles y raudos, una patada en

²⁶¹ Ver: "Police Story (1985) - Corte 2.mp4", minutos 03:21 a 03:23.

forma de relámpago, un giro en forma de torbellino, perfectamente sincronizados, a pesar de la velocidad de su ejecución.



Fig. 7.3.2-14 - Police Story

A continuación, el director presenta un intercambio de golpes entre villano y héroe. Pero cambia el plano con el que los presenta, acercando la cámara a la acción. Ahora el espectador es situado a la altura del hombro de Chan, con el villano de frente. El sicario lanza un golpe con su brazo derecho sobre el héroe (Fig. 7.3.2-13 - Police Story), que lo consigue bloquear, y responde con una efectiva patada (Fig. 7.3.2-14 - Police Story), que noquea al villano, al que Chan acaba lanzando contra una cristalera en un plano inmediatamente posterior, otra vez abierto. Pero esos dos golpes presentados mediante el plano cerrado destacan por su fuerza expresiva. Ambos surgen del borde inferior del plano como dos latigazos, de trayectoria en forma de arco, desde la parte inferior-derecha al centro de la composición.

Movimientos rápidos, imposibles de recoger en forma de fotograma con claridad por su velocidad, pero que en su desarrollo impulsan la mirada del espectador por la superficie de la pantalla, de abajo arriba, de arriba abajo, y otra vez de abajo arriba, sacudiéndole en el proceso. Nuevamente, la rapidez de los movimientos atencionales solicitados, y los cambios drásticos en su dirección, replican el veloz y agresivo juego de ataques y contraataques ejecutados por los personajes, estableciéndose una correspondencia dinámica entre la narración y la experiencia del espectador.

Reflejan notoriamente estos ejemplos la orientación del cine hongkonés a trabajar sobre otra escala de planos a la canónica en el cine occidental, utilizando recurrentemente los primeros planos y planos medio-cortos para presentar no solo fugaces puntos de la acción, sino segmentos significativos de ésta, incluso más prolongados que los mostrados mediante planos generales. El propio sistema de rodaje segmentado lo posibilita, ya que, al coreografiar los movimientos de los actores en función de la posición de cámara, el cineasta asegura la adecuada legibilidad del plano cerrado a lo largo del tiempo, pudiendo mostrar desde cerca varios eventos narrativos sin desorientar al espectador, a pesar de la restricción espacial que impone dicha composición. Y la inclinación por el montaje constructivo lo fomenta, ofreciendo los planos cerrados un material óptimo para la fragmentación acelerada de la acción, dada su fácil legibilidad, y para el enmascaramiento de los incesantes trucajes, dada la limitación visual que impone.

Pero, además, se puede rastrear la influencia de la tradición narrativa china en esta inclinación cinematográfica por los planos cerrados sobre el cuerpo en movimiento. Según C.T. Hsia (1968, pág. 14), por ejemplo, si bien en la literatura china es habitual que al introducir una nueva escena el novelista describa el espacio de forma muy elaborada, una vez iniciada la narración es normal que “pocos de los detalles descriptivos volverán a ser insinuados, por lo que los personajes de la escena llevan a cabo sus actividades prácticamente separados de su entorno”. Una vez situado el espectador, una vez descrito el espacio en el que el personaje se moverá, la mirada del narrador se cierra sobre el personaje, sobre sus diálogos y sus acciones corporales, de modo que, desde el punto de vista espacial, sus palabras *enfocan* el cuerpo del personaje, marginando la descripción del entorno que le rodea, incluso el más inmediato.

Por su parte, el espacio escénico de la ópera china “tradicionalmente implica un espacio desnudo sin telón de fondo o paisaje realista”, donde “el atrezzo a menudo se limita a una simple mesa y dos sillas, que, en diferentes escenas, se puede utilizar para representar cualquier cosa, desde una montaña a un dormitorio” (Yung, 1989, pág. 6). De modo que, más allá de los elementos de atrezzo dramática y *performativamente* indispensables para la obra, el cuerpo del actor y sus movimientos centran completamente la atención del

espectador, sin otras distracciones, sin otras descripciones. Es el actor, a través de la su actuación, el encargado de vincular geográficamente la reresentación, creando la ilusión de moverse en un espacio real. Pero el entorno nunca es presentado, puesto en escena. De modo que el espectador podría cerrar el campo de forma concisa sobre el actor, sobre los detalles de su actuación, sin perder nada narrativa o dramáticamente relevante, precisamente porque su entorno es marginado del cuadro.

Hollywood generalmente ofrece en sus composiciones más información del entorno del personaje del que el espectador necesita en cada momento, una práctica instaurada en buena medida por miedo a la desorientación espacial del espectador, y que termina por recurrir a la redundancia informativa. En cambio, los directores hongkoneses, infundados por sus propias tradiciones literarias, teatrales y cinematográficas, juzgan la escala de sus planos con mayor exactitud, desligando en buena medida la composición del espacio para centrarla en las acciones de los personajes, en el detalle de sus movimientos.

Como apunta Bordwell (2000, pág. 233), “el carnal cine hongkonés pone los planos en una escala humana. De este modo no solo centran la atención del espectador en los gestos expresivos de los personajes, susceptibles de ser empáticamente replicados por el espectador. Sino que aprovechan la superficie completa de la pantalla a la hora de poner en escena la acción, obligando a que la mirada del espectador viaje por ella, en lugar de quedar fijada en un único punto central, permitiendo que incluso la más mínima acción resulte abrumadora en su tamaño, y enérgica en su desplazamiento. Además, como se ha podrá observar, los planos cerrados establecen férreas fronteras entre el campo y fuera de campo, permitiendo al director introducir y sacar figuras de la composición en función de sus intereses narrativos y plásticos.

Por otro lado, resulta significativo que Chan, al recurrir a esta estrategia estética, siempre construya sus composiciones de forma que la trayectoria atencional solicitada al espectador nunca sea unidireccional. Su objetivo no es solo que el espectador se mueva atencionalmente de un lado a otro de la

pantalla, sino que lo haga estableciendo una trayectoria zigzagueante, que provoque un zarandeo, una sacudida en su cuerpo.

Obsérvese en este sentido, finalmente, el siguiente ejemplo de la escena final de *Operation Condor*²⁶². El héroe interpretado por Chan está huyendo de dos enemigos, que le persiguen y atacan constantemente, en una antigua base militar nazi subterránea. Salta un muro para distanciarse de sus persecutores, aunque los villanos también consiguen superar el obstáculo. Corre hacia la derecha de la composición, intentando huir, pero los dos villanos le dan alcance. Uno de ellos, el más adelantado, ataca.

El director aprovecha la acción para cortar en continuidad a otra posición de cámara, un plano medio-corto que presenta a Chan en el extremo derecho del encuadre, y al villano que ataca en el extremo izquierdo (Fig. 7.3.2-15 - *Operation Condor*). El plano abre con el villano extendiendo el brazo izquierdo contra Chan, mientras éste eleva los brazos para bloquear el golpe. La nueva posición de cámara permite observar ambas acciones a la perfección. Los dos movimientos tienen lugar en el centro de la composición, sin oclusiones. Al ser bloqueado, el villano se inclina hacia atrás, anticipando el contraataque de Chan, que lanza ahora su brazo derecho contra el enemigo, sin éxito (Fig. 7.3.2-16 - *Operation Condor*).

La composición es tan cerrada que el ligero retroceso emprendido por el villano le saca del encuadre, lo que revela repentinamente la presencia del otro enemigo, hasta entonces oculto para el espectador desde la perspectiva ofrecida por la cámara. Y revela su presencia a la vez que lanza una patada contra el protagonista (Fig. 7.3.2-17 - *Operation Condor*), que éste bloquea a duras penas. El segundo villano retrocede, naturalmente, para recuperar el equilibrio. Pero el primer villano vuelve a aparecer en pantalla, intentando atacar nuevamente al protagonista (Fig. 7.3.2-18 - *Operation Condor*), que se esconde hacia atrás, iniciando la retirada hacia la derecha, momento que el director aprovecha para cambiar de plano.

²⁶² Ver: "Operation Condor (1991) - Corte 1.mp4", minutos 05:09 a 05:15.



Fig. 7.3.2-15 - Operation Condor



Fig. 7.3.2-16 - Operation Condor



Fig. 7.3.2-17 - Operation Condor



Fig. 7.3.2-18 - Operation Condor

Lo interesante del plano radica en el juego compositivo, que enfatiza la acción, la dinamiza. Chan nunca presenta una única acción en sus planos, sino una combinación de movimientos orquestados de forma visible para el espectador y desarrollados de forma íntegra en el espacio fílmico. La cercanía a la que se ha rodado la acción convierte la pantalla en una superficie plástica de masas en movimiento extremo, de modo que, al seguir los movimientos de los personajes, el espectador se ve atencional y corporalmente zarandeado de un extremo a otro del encuadre: primero empujado bruscamente desde el borde izquierdo del plano hacia la zona central derecha, con el primer golpe del primer villano, que penetra fugazmente la composición; desde ahí su atención se ve nuevamente arrastrada hacia el extremo izquierdo, al retroceder el villano; luego otra vez hacia la derecha, con el ataque del segundo villano; otra vez hacia la izquierda, con su retroceso; y nuevamente hacia la derecha, siguiendo el movimiento del último ataque. El espectador queda así atrapado en un juego de movimientos fugaces de izquierda a derecha y viceversa, que consumen toda la pantalla.

La presencia de los dos villanos en la escena fuerza narrativamente la acción, haciendo más imperante el movimiento. La retirada de uno es aprovechada por el otro personaje para desarrollar su propio ataque, y viceversa, lo que permite al cineasta que la composición sea recorrida de extremo a extremo el doble de veces, o al doble de velocidad. Por otro lado, desde un punto de vista representativo, más que plástico, hay una sensación de

acoso inexorable, de encierro, por el cual el protagonista es constantemente acechado por los villanos. Tanto el personaje como el espectador saben que el segundo villano se encuentra más o menos en ese lugar, pero su revelación tras el primer sicario, repentinamente, refleja visualmente la inmediatez de su ataque. La revelación se siente como una nueva revelación para el personaje, al que el nuevo ataque pilla desprevenido, y fuerza a acelerar el ritmo.

En cuanto a Tsui Hark, el director recurre a estrategias similares a las de Chan para dinamizar su acción desde el punto de vista de la composición. Este deseo mencionado de zarandear el cuerpo del espectador se puede apreciar, por ejemplo, en un pasaje de la escena final de *Once Upon a Time in China*. Fei-hung ha superado a su enemigo, que ha quedado desplazado. La separación de ambos combatientes, hasta entonces enfrascados en un intenso cuerpo a cuerpo, lleva al director a presentarlos compositivamente por separado²⁶³. Se establece un nuevo eje de la acción, con Fei-hung a la izquierda del espacio y el enemigo a la derecha. Tras dejar al villano en el suelo, un plano general presenta a Fei-hung de pie, firme, mirando hacia la derecha, expectante. Y la acción no tarda en entrar en penetrar nuevamente la imagen.

De repente, una escalera entra volando en el plano desde la derecha, arrastrando la mirada del espectador (Fig. 7.3.2-19 - *Once Upon a Time in China*). Se dirige hacia el héroe, que realiza un giro de 360° hacia su derecha para esquivar y luego agarrarla. El director aprovecha el movimiento del personaje para cortar a un plano medio de Fei-hung. Antes de terminar el giro, ya con la escalera agarrada, otra escalera se precipita desde la derecha del plano contra Fei-hung. El héroe la bloquea aprovechando la escalera que sostiene, continuando el giro corporal en el que se encontraba enfrascado. Nada más bloquear la escalera, una ráfaga de polvo entra bruscamente en plano, nuevamente por la derecha, hacia Fei-hung, arrastrando nuevamente la atención del espectador en su trayectoria. La arena ciega al héroe un instante, tiempo suficiente para que otra figura, ahora la del villano, entre el plano por la

²⁶³ Ver: “Once Upon a Time in China (1991) - Corte 3.mp4”, minutos 07:55 a 08:02.

derecha, cayendo desde las alturas para acabar pateando a Fei-hung (Fig. 7.3.2-20 - *Once Upon a Time in China*), que sale disparado hacia atrás.



Fig. 7.3.2-19 - Once Upon a Time in China



Fig. 7.3.2-20 - Once Upon a Time in China

El pasaje resulta efectivo, por varios motivos. En primer lugar, permite observar con claridad e integridad las acciones de Fei-hung, involucrando cinestésicamente al espectador en su giro y reacción ante el golpe del adversario. En segundo lugar, justo antes de que el villano patee al héroe, la cámara gira hacia la derecha y hacia adelante a la vez que el villano entra en la composición, un movimiento breve pero rápido que acompaña la revelación y el golpe del enemigo, intensificando el impacto. Así, en el momento álgido del pasaje, el ‘cuerpo fílmico’, con el que el espectador empatiza muscularmente,

se abalanza sobre sobre Fei-hung del mismo modo que lo hace el villano, empujándole hacia atrás.

En tercer lugar, el pasaje pone en juego una serie de trayectorias atencionales que sacuden al espectador, constantemente invitado a seguir con la mirada y el cuerpo los cuatro elementos que sucesiva, abrupta y amenazadoramente entran en plano por el extremo derecho del encuadre, y avanzan aceleradamente hacia la izquierda. El resultado es una frase iterativa de movimientos rectilíneos, súbitos y cortos, que sacuden sucesivamente al espectador. El espectador se ve involucrado así en el ataque del villano porque él mismo se ve obligado a reaccionar corporalmente, como el héroe, a cada embestida, moviendo vitalmente su propio cuerpo para seguir el desarrollo de las sucesivas y abruptas ofensivas.

Por otro lado, al igual que Chan, Tsui Hark también siente una especial inclinación hacia los planos cerrados sobre la acción, acercando la cámara a los personajes para convertir el movimiento corporal en una explosión que recorre toda la pantalla. Por ejemplo, en estas imágenes de *Once Upon a Time in China II*, que corresponden a la larga secuencia de acción final, Fei-hung se enfrenta simultáneamente a dos guerreros enemigos²⁶⁴. Sus dos oponentes blanden espadas afiladas, él una vara de madera flexible. La situación se presenta mediante un plano general, que sirve para orientar al espectador narrativa – dos contra uno, a punto de iniciarse el combate– y espacialmente –Fei-hung a un lado, los dos enemigos al otro, en paralelo, frente a él–. En ese mismo plano, el primer villano ataca, esbozando un golpe descendente, mientras Fei-hung inicia un movimiento evasivo, desplazando su espada hacia la izquierda.

El director aprovecha la acción para cortar a un plano medio-corto, con el villano de frente, intentando golpear sin éxito, y Fei-hung escorado a la izquierda de la imagen, respondiendo rápida y eficazmente. La imagen, además, se presenta ralentizada, de modo que la súbita secuencia de movimientos resulta aprehensible para el espectador, que de otra manera sería

²⁶⁴ Ver: “Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 2.mp4”, minutos 02:46 a 02:52.

incapaz de percibirla adecuadamente, dada la velocidad con que las acciones son ejecutadas. El plano abre con una composición donde la espada de Fei-hung capta brevemente la atención del espectador (Fig. 7.3.2-21 - *Once Upon a Time in China II*), en el centro de la pantalla, para rápidamente salir del encuadre por el extremo izquierdo de la composición, siguiendo el movimiento iniciado en el plano anterior. Inmediatamente después, el villano aprovecha para ejecutar un golpe con la suya, también iniciado en el plano anterior, y que ahora arrastra la atención del público en su trayectoria descendente, que cruza todo el plano de arriba abajo.



Fig. 7.3.2-21 - Once Upon a Time in China II

Finalmente, nada más salir del plano la espada del villano, vuelve a aparecer la espada de Fei-hung en la composición, atravesando la pantalla de izquierda a derecha, hasta golpear la cabeza del enemigo, donde rebota, esbozando una trayectoria inversa, hasta salir del encuadre nuevamente por la izquierda. En resumen, un plano breve (44 fotogramas) donde el espectador se enfrenta a tres fugaces movimientos que arrastran su atención a lo alto y largo de la pantalla, sacudiéndole corporalmente. La composición, cerrada sobre los personajes –poco más que la cara del villano, nada más que la mano del héroe–, estira los movimientos corporales por toda la superficie de la pantalla, colmando la mirada del espectador, que se ve obligado a seguir sus trayectorias compositivamente extendidas, intensificando su implicación corporal en el proceso perceptivo.

Tras desaparecer de la pantalla la espada de Fei-hung, dejando noqueado al villano, el director regresa al plano de situación, donde se observa al héroe desplazándose hacia la izquierda mientras esquiva un golpe del segundo enemigo, respondiendo nuevamente con un ataque efectivo. Las acciones se presentan nuevamente a velocidad normal, contrastando con el ralenti del plano previo, lo que, junto a la rapidez con que se mueven los personajes, produce un efecto ilusorio de aceleración –por *contraste cinético*–, que hacen casi inaprehensibles los movimientos representados, a pesar de su contagiosa energía. Por ello, el director vuelve a cortar a un plano cerrado y ligeramente ralentizado, que repite la esquivada y el golpe de Fei-hung de forma más aprehensible para la percepción del espectador.



Fig. 7.3.2-22 - *Once Upon a Time in China II*

El plano presenta al villano de frente, atacando al héroe, que se desliza de derecha a izquierda en primer término, cerca de la cámara. Su movimiento le permite esquivar la estocada, que, por la posición de la cámara, el villano parece dirigir contra el espectador, balanceándose su espada en primer plano, tras ser esquivada. Un asalto sobre la percepción del espectador que se ve contrarrestado por el contraataque de Fei-hung, que aprovecha su movimiento hacia la izquierda para introducir –en la acción y en el plano– su espada, por la derecha de la composición, traspasando la pantalla hasta golpear a su enemigo, para volver rápidamente al margen derecho del encuadre (Fig. 7.3.2-22 - *Once Upon a Time in China II*). En resumen, un plano breve (36 fotogramas) pero efectivo, donde el espectador es invitado a moverse atencional y

corporalmente hacia atrás, primero, y hacia la izquierda, después, en trayectoria similar a la esbozada por el héroe en su acción de esquivar y contraatacar.

Tras golpear al segundo villano, el director vuelve a un plano de situación, similar al primero de la serie, con Fei-hung a la izquierda, amenazante, y los dos villanos a la derecha, retrocediendo. Y la acción continuará, ahora en forma de saltos y patadas contra los dos villanos y su maestro, encaramado a la de madera que se encuentra tras ellos. Pero este breve pasaje resulta significativo por el uso que hace el director de la composición, jugando con planos generales, de gran visibilidad corporal, y planos cerrados, de gran expansividad plástica.

Los primeros permiten observar las acciones de forma íntegra y visible, implicando empáticamente al espectador en su desarrollo, si bien en ocasiones la velocidad con que son ejecutadas complica su aprehensión, sacrificándose la precisión a cambio de un mayor dinamismo, igualmente contagioso. Los planos cerrados aprovechan la superficie completa de la pantalla para implicar atencionalmente al espectador, zarandeándolo corporalmente al solicitar su convulso movimiento –de ojos, cabeza, tronco– por el espacio de la pantalla. Así, mientras los planos generales concentran la atención del espectador en el cuerpo del héroe, los primeros planos la expanden hacia los cuatro extremos del encuadre. Jugando con ambos recursos, el director consigue implicar corporalmente al espectador con gran intensidad en la acción narrada.

Algo más adelante encontramos otro ejemplo similar, modélico además del cine de Tsui Hark en comparación con los otros dos cineastas privilegiados en este trabajo²⁶⁵. Fei-hung, tras enfrentarse al jefe de los dos villanos anteriores, en una escena aérea espectacular, vuelve a poner los pies en la tierra para combatir contra sus dos secuaces. Éstos intentan capturarlo en el pliegue de un manto, que tensan a su alrededor, pero el héroe consigue romperlo mediante un salto. Nada más aterrizar, vuelve a coger impulso y

²⁶⁵ Ver: "Once Upon a Time in China II (1992) - Corte 2.mp4", minutos 06:05 a 06:24.

elevarse por los aires, realizando un giro de 360º, dotando a su cuerpo de un ímpetu que aprovecha para, terminado el giro, en el punto álgido del salto, estirar completamente las piernas, esbozando una patada doble (Fig. 7.3.2-23 - Once Upon a Time in China II).



Fig. 7.3.2-23 - Once Upon a Time in China II



Fig. 7.3.2-24 - Once Upon a Time in China II

Hark podría presentar en el mismo plano general el impacto de los golpes, la reacción de los enemigos y el aterrizaje del héroe, una opción que la habilidad marcial de sus actores pone a su disposición (se puede comprobar que Jet Li realiza el salto sin trucajes, y los actores que encarnan a los villanos son entrenados especialistas). Pero se decanta por presentar los impactos en plano detalle, enfatizando el encuentro físico, somático, entre los dos cuerpos en acción. Una opción, por otro lado, característica del cineasta, que siente una

especial predilección por terminar la presentación de los movimientos de sus personajes mediante planos detalle del gesto e impacto, como se ha podido comprobar en otros ejemplos.

De modo que, mediante dos planos detalle, presenta cada golpe por separado, sucediéndose los movimientos vertiginosamente: un primer plano de la cara del villano a su derecha, con la pierna del héroe esbozando una trayectoria que arrastra violentamente la mirada del espectador –y la cabeza del villano– desde el extremo derecho al extremo izquierdo de la composición, de la pantalla (Fig. 7.3.2-24 - *Once Upon a Time in China II*); y luego, inmediatamente, un plano primer plano del segundo villano, simétrico al anterior aunque de movimiento en sentido inverso, siendo arrastrada la mirada del espectador desde el extremo izquierdo de la pantalla –donde había quedado en el plano previo– al extremo derecho.

Mediante el rápido montaje, el cineasta coloca al espectador en el centro de la acción, forzándole a desplazar agresivamente su mirada de un borde a otro de la pantalla, y luego en sentido inverso. A diferencia de Woo, de forma similar a Chan, recurre a planos cerrados para estirar la acción a lo largo de toda la superficie de la pantalla. Pero, a diferencia de Chan, y de ahí su singular ‘marca de autor’, no coreografía varios movimientos en el mismo plano, sino que recurre al montaje para concatenar imágenes que, al sucederse, zarandean la mirada del espectador de un punto a otro, de forma coordinada y contratada. Coordinada, porque el segundo plano comienza arrastrando la mirada desde donde lo dejó el primero. Y contrastada, porque el segundo plano arrastra la mirada del espectador en sentido inverso al primero, una inversión abrupta que induce en el espectador, precisamente, la sensación de agresividad buscada por el cineasta. De modo que la agresión narrada, mostrada, encuentra su correlato sensible en el brusco cambio de sentido de la trayectoria atencional.

En definitiva, como muestran los ejemplos descritos, los directores hongkoneses aprovechan las dimensiones de la pantalla cinematográfica para mover atencional y corporalmente al espectador por toda su superficie. Para que el espectador se vea arrastrado perceptivamente por la pantalla, los

movimientos desplegados deben ser capaces de captar con fuerza su atención, lo que depende de su velocidad. De modo que los movimientos presentados e inducidos suelen ser abruptos o balísticos, y rara vez sostenidos. Por otro lado, para aprovechar la pantalla completa, los directores hongkoneses trabajan habitualmente con encuadres más cortos de los que se pueden encontrar generalmente en el cine occidental, cerrando la composición sobre la acción de modo que ésta se vea estirada hasta los márgenes del cuadro (Fig. 7.3.2-7 - Police Story a Fig. 7.3.2-10 - Police Story, por ejemplo). Pero incluso en planos generales consiguen establecer trayectorias atencionales efectivas.

En ocasiones los directores aprovechan estos movimientos para introducir un único y drástico cambio en la dirección de la trayectoria atencional del espectador, produciéndole una ligera sensación de agresión por la contorsión forzada. Agresión que a veces coincide con un golpe recibido por el protagonista, de modo que el abrupto cambio cinestésico sentido por el espectador replica, en buena medida, el súbito impacto recibido por el personaje, encontrando la agresión mostrada en la imagen su correlato sensible en la brusca modificación del sentido de su trayectoria atencional (Fig. 7.3.2-23 - Once Upon a Time in China II). Este suceso, además, en ocasiones se corresponde con una transformación en la situación de los personajes, resultando ese brusco cambio corporal sentido por el espectador un marcador sensible del cambio a nivel narrativo.

Por otro lado, los directores hongkoneses también suelen idear los movimientos atencionales de sus espectadores persiguiendo que sus cuerpos se vean zarandeados de un lado a otro a lo largo de la escena (Fig. 7.3.2-12 - Police Story). Ya no se trata de producir una súbita agresión cinestésica en el espectador, sino de sacudirle de un lado a otro con intensidad, hasta el agotamiento. Moviméndole rápidamente de un lado a otro, mediante frases iterativas e insistentes, el espectador participa, a nivel cinestésico, en el rápido y rítmico juego de ataques y contraataques desarrollado por los personajes (Fig. 7.3.2-22 - Once Upon a Time in China II).

8 | Conclusiones

8.1. Conclusiones

Como se anticipó en la introducción, el trabajo teórico desarrollado en las páginas precedentes ha procurado exponer cuatro vías por las que el cine narrativo es capaz de inducir sensaciones cinestésicas en su espectador, es decir, sensaciones de movilidad corporal propia. Movilidad que no necesariamente tiene por qué suponer un desplazamiento corporal *de facto*, pudiendo venir provocada la sensación por un mero –y aún así drástico– cambio en la *potencialidad* de movimiento, es decir, por la instauración de un nuevo deseo de acción y/o unas nuevas cualidades que colorearían el movimiento en caso de ejecutarse. Es más, en este sentido se podría argumentar que las sensaciones cinestésicas inducidas por el medio cinematográfico destacan antes por su efecto en tanto que potencialidades que como acciones palpablemente ejecutadas, al desarrollarse generalmente de forma acotada y casi imperceptible entre los limitados confines de la butaca o el sofá. Pero aun así pueden resultar poderosos, llegando como “un rayo de energía vital que atraviesa nuestro cuerpo, una descarga de intensidad” (Juanes, 2005, p. 204) que colorea, si no condiciona completamente, la experiencia fílmica.

Si bien generalmente aparecen de forma combinada en un mismo pasaje, e incluso un mismo recurso cinematográfico puede elicitare sensaciones cinestésicas por dos o más de las cuatro vías expuestas, éstas se distinguen por el modo en que el cuerpo del espectador es afectado por la película, es decir, por el mecanismo psicofísico cuya activación produce la sensación de automoción pertinente. Tras un proceso de reflexión se han encontrado cuatro posibles mecanismos de activación, a saber: mediante la elicitación de unas emociones que incluyen entre sus componentes experienciales sensaciones cinestésicas; a través de la empatía cinestésica con los cuerpos en movimiento de los actores; por medio de la traducción sinestésica de la percepción

audiovisual en sensación motora; y mediante la implicación atencional del espectador con los elementos puestos en pantalla.

Como se ha podido comprobar en los capítulos anteriores, en los cuatro casos se ha procurado ahondar en la exposición de los mecanismos psicofísicos implicados, en algunos casos llegando al nivel neuronal. Una empresa en ocasiones farragosa, que ha llevado a que la presente tesis transite en varias ocasiones terrenos más propios de las ciencias cognitivas, cuyos descubrimientos se han tomado como fundamento, que de los estudios fílmicos, ámbito en el que se inscribe. Pero considerada necesaria, tanto por la carencia de explicaciones pormenorizadas en la aun escasa bibliografía interesada por la dimensión sensacional de la experiencia fílmica. Como por la obligación de llegar a una comprensión exhaustiva de estos mecanismos para poder entender los diferentes factores implicados en su activación por los materiales audiovisuales, en un intento de ofrecer herramientas que faciliten el análisis posterior, incluyendo cuestiones de carácter comparativo.

Dado que los marcos teóricos se han confeccionado a partir de los resultados de diversas investigaciones contemporáneas en el ámbito de las ciencias cognitivas, en los cuatro casos se ha procurado que las explicaciones planteadas partan de las investigaciones más vigentes en la materia, en un intento de validar las reflexiones aquí vertidas. (Lo que explica que buena parte de la bibliografía usada procedente de las ciencias cognitivas sea de fecha reciente, en gran parte posterior a 2010). Pero a pesar de la extensión y el rigor con el que se ha abordado la cuestión se trata de un trabajo sujeto a revisión y prolongación continua, en función de los progresos en las investigaciones neuropsicológicas en el ámbito de la emoción, las neuronas espejo y la simulación corporal, la ilusión de automoción por sinestesia (vección) y la implicación del cuerpo en los procesos atencionales.

Junto a las explicaciones de carácter psicofísico, que ocupan buena parte de los marcos teóricos desarrollados, en los cuatro casos se ha procurado recurrir a las reflexiones de algunos teóricos del cine que se han interesado explícita o implícitamente por la dimensión cinestésica de la experiencia fílmica, en un intento de hacer converger sus pensamientos con las

explicaciones procedentes de las ciencias naturales. Empresa para la que se ha recurrido a diversos autores contemporáneos, principalmente adscritos a la teoría cinematográfica cognitiva, relevantes en el estudio de los movimientos emocionales, o la teoría cinematográfica fenomenológica, de sustancial importancia para el caso de los movimientos sinestésicos. Pero también a los textos de algunos autores de la primera mitad del siglo XX, entre los que destaca Sergei M. Eisenstein, que se ha mostrado una fuente inagotable de ideas e intuiciones sobre la materia, fundamentalmente en cuanto a los movimientos empáticos y las trayectorias atencionales. Estos escritos no solo aportan interesantes reflexiones sobre la capacidad del cine para producir sensaciones cinestésicas y los recursos audiovisuales implicados en su elicitación, sino que además ofrecen sugestivas –incluso bellas– descripciones de unas experiencias siempre escurridizas de cara a su exposición verbal.

Además, el interés mostrado por estos autores hacia las experiencias cinestésicas producidas por el medio fílmico legitima la extensión de los apartados previos dedicados a la explicación psicofísica de los mecanismos planteados, en los que se ha procurado detallar los procesos que causan y condicionan las impresiones descritas por los autores. Así, por ejemplo, el largo marco teórico del capítulo dedicado a los movimientos empáticos no solo expone las consideraciones planteadas por Eisenstein respecto al posible efecto sobre el espectador del «movimiento expresivo» de los actores, ampliamente conocido en el ámbito de los estudios fílmicos, sino que recurriendo a las investigaciones en materia de neuronas espejo y simulación corporalizada, cuyas conclusiones se exponen de forma extensa y coherente, profundiza en las causas que hacen posible dichos efectos, así como toda la serie de factores que condicionan su elicitación, llevando las intuiciones de Eisenstein –en sí fundamentadas sobre los avances científicos de su época– a un nuevo terreno más fértil de cara al posterior análisis de obras concretas. De modo que las experiencias cinestésicas descritas por el teórico soviético dejan de ser una *posibilidad* teórica para convertirse en una *realidad* empírica, sujeta a múltiples factores que condicionan su provocación.

En todos los casos cada marco teórico termina con un apartado especulativo en el que se intenta conjugar las explicaciones previas para

reflexionar sobre recursos cinematográficos concretos y estrategias estéticas específicas capaces de inducir una experiencia de automoción en el espectador, especialmente aquellos habitualmente usados por el cine de acción. Conclusiones que se han utilizado posteriormente para el examen de algunos pasajes del cine de acción hongkonés de los ochenta y noventa, que ha revelado un uso notable de estas estrategias, como se intuía en la introducción. Destacando no solo por el uso de cada una de las estrategias descritas, sino sobre todo por la efectiva combinación de dos o más de estos mecanismos en un mismo pasaje de acción. Precisamente este deseo de enfatizar el trabajo combinado de los mecanismos descritos ha llevado a que el corpus de obras examinadas se viera reducido a un limitado número de películas destacables de la cinematografía hongkonesa, a las que se vuelve una y otra vez en cada apartado.

Las secciones dedicadas a explorar el cine hongkonés no solo han servido para ilustrar con ejemplos concretos los mecanismos descritos en los marcos teóricos, cuestión para la que han demostrado resultar especialmente pertinentes, sino que aprovechando este enfoque inicial, y al limitar el análisis a algunas películas paradigmáticas de dicha cinematografía, se ha conseguido profundizar en el estudio del cine de acción hongkonés del periodo, ahondando de forma novedosa en la descripción de algunas de sus características más destacadas y alabadas, expuestas habitualmente en la bibliografía general y específica, pero nunca con semejante alcance. Características que en la mayoría de los casos se ha conseguido vincular al contexto cultural e industrial en el que estos filmes han sido producidos, favoreciendo en adelante el estudio comparativo de estas obras con las de otras cinematografías, lo que resulta valioso de cara a futuras investigaciones sobre su circulación, recepción y apropiación transnacional.

En concreto, en el capítulo dedicado a los *movimientos emocionales* se expone una estrategia usual en este tipo de películas, aquí denominada ‘agitación cinemática’, con la que los directores, combinando elementos orientados a sorprender al espectador con recursos destinados a mantenerle en suspense, consiguen sumergirle en un estado de agitación corporal con fuertes consecuencias cinestésicas. Una estrategia que los directores

hongkoneses explotan de forma loable, sorprendiendo incesantemente a sus espectadores mediante unas acciones tan inesperadas en lo narrativo como asombrosas en lo artefactual, que en buena medida dependen de la habilidad atlética de sus actores, pero también de la desinhibida creatividad de los cineastas que les dirigen.

Pero además, mediante una apropiada organización de las secuencias en bloques de acción cada vez más interpelantes y espectaculares, unos personajes con los que se ha invitado a simpatizar intensamente, una puesta en escena que asegura el avance incesante de la acción y enfatiza la verosimilitud narrativa –a pesar de las habituales derivas fantásticas–, y una férrea modulación de las probabilidades de éxito de sus protagonistas ante los peligros enfrentados, los directores hongkoneses consiguen mantener en tenso suspense a sus espectadores durante sus escenas de acción.

Una tensión que, combinada con las incesantes sorpresas, produce una experiencia corporal rica y de notables resonancias cinestésicas, que arrastra al espectador a una serie de vaivenes corporales en los que sucesivamente tensa, concentra y adelanta su cuerpo a medida que el miedo que fundamenta el suspense se intensifica, y lo expande, estira y retrasa súbitamente con cada nueva sorpresa. Dado que las dinámicas de la sorpresa y el suspense resultan en buena medida contrarias, la reacción provocada por cada nueva emoción siempre se desarrolla desde la situación corporal resultante de la otra, lo que aumenta tanto el recorrido posible de los movimientos como la sensación de cambio tensional y energético. El resultado es una experiencia de agitación corporal incesante que hace honor al género cinematográfico en el que se inscriben las películas que lo producen, donde la etiqueta ‘acción’ ya no solo hace referencia a la actividad frenética de los personajes, sino a la del propio espectador.

En segundo lugar, en el capítulo centrado en los *movimientos empáticos* se reflexiona sobre los elementos audiovisuales que condicionan la empatía cinestésica, subrayando los requisitos fílmicos y profílmicos necesarios para su adecuada estimulación, que los directores hongkoneses cumplen con notoria efectividad. Desde el punto de vista de los requisitos profílmicos, los actores

consiguen que sus movimientos resulten intensamente contagiosos desde el punto de vista cinestésico implicando todo su cuerpo en el desarrollo de la acción, es decir, haciendo que la acción resuene en todo su cuerpo, lo que aumenta su visibilidad de cara al espectador. A ello se suma un estudiado trabajo en pos de la variación, estructurando las secuencias de acción en sucesivos pasajes donde el tipo de movimientos ejecutados cambia sucesivamente, y con ellos las cualidades cinestésicas inducidas en el espectador (extensos, concentrados, rectilíneos, circulares, esforzados, fluidos), que lejos de habituarse se ve progresivamente lanzado a la simulación de unas nuevas acciones en sí intensas, y que por el propio acto de renovación se ven aún más intensificadas.

Por otro lado, desde el punto de vista fílmico, los directores hongkoneses orquestan sus pasajes de acción buscando en todo momento que los movimientos de sus actores resulten lo más claros posibles de cara al espectador, respetando además la integridad de su desarrollo incluso en los casos en que se desarrollan a lo largo de un cambio de plano. Coreografiando la acción en función de la perspectiva desde la que se realiza en cada caso la toma, los cineastas hongkoneses aseguran una alta visibilidad de los movimientos de sus actores, consiguiendo aumentar la intensidad de las experiencias empáticas inducidas. A la vez, dejando que los actores encadenen en una misma toma varias acciones seguidas y recurriendo a un montaje en férrea continuidad para articular los sucesivos cortes, los cineastas hongkoneses se empeñan en mostrar los movimientos de los personajes respetando la integridad de su desarrollo, lo que no solo aumenta el efecto puntual de cada acción, sino de la secuencia en su totalidad, al verse el espectador cada vez más sumergido en la experiencia inducida.

Secuencias por otro lado poderosamente sugestivas, merced a la mencionada continuidad, pero también al intenso ritmo al que los actores desarrollan sus despliegues marciales, perfectamente coordinados para que la acción no cese de avanzar de forma creíble –en lo narrativo– y dinámica –en lo experiencial–. Mediante un esforzado trabajo de planificación, y recurriendo a actores y extras de innegable habilidad marcial, los cineastas consiguen coreografiar sus escenas de forma que las acciones presentadas se encadenen

sin descanso, induciendo en el espectador una sensación cinestésica de ritmo impetuoso. A lo que se suma el uso habitual de toda una batería de recursos fílmicos –elipsis, paralipsis, anadiplosis y contraste cinético– con los que se intensifica tanto la amplitud como el ritmo de la experiencia cinestésica inducida.

En tercer lugar, en el capítulo dedicado a los *movimientos sinestésicos* se reflexiona sobre la relación dialéctica que el espectador puede mantener con el ‘cuerpo fílmico’ en función del modo en que los movimientos de cámara –y de montaje– empujan al espectador por el espacio en dirección afín o en desacuerdo con sus deseos de movilidad, generalmente despertados por la propia narración. En el caso concreto de los cineastas hongkoneses estudiados, en el apartado dedicado al examen de sus obras se ha demostrado que recurren al movimiento de cámara siguiendo un diseño específico por el cual siempre los ponen en escena una vez que los espectadores se encuentran perfectamente orientados en el espacio diegético, es decir, de modo que el desplazamiento de su campo de visión se percibe y siente como el gesto de un cuerpo que se mueve por un espacio tridimensional, en lugar de una serie de cambios en una imagen bidimensional. Por otro lado la cámara no se encuentra en constante y ajetreado desplazamiento, sino que, en caso de moverse, suele pasar súbitamente del estatismo al movimiento, un cambio de situación que intensifica la sensación.

Además, en todos los ejemplos hongkoneses presentados el movimiento de cámara acompaña, incluso replica, un movimiento corporal diegético afín, cuyos efectos cinestésicos consigue intensificar. A veces se empuja al espectador adelante o atrás mediante zooms abruptos, siguiendo un salto o un retroceso esbozado por un personaje. En ocasiones sigue impetuosamente el avance de un personaje por el espacio a través de movimientos progresivos que impulsan al espectador en la misma dirección, complementando las sensaciones producidas por medio de la simulación corporal. En otros casos propulsa al espectador hacia un lado y otro mediante intensos paneos que siguen la enérgica trayectoria de un golpe o una caída. Así, mediante una estructurada puesta en escena, los directores hongkoneses consiguen sacarle el máximo partido cinestésico a sus movimientos de cámara, buscando en todos

los casos amplificar, mediante la vección, la sensación inducida por medio de la empatía cinestésica.

Finalmente, al final del marco teórico del capítulo en torno a los *movimientos atencionales* se dedica un apartado a reflexionar sobre el modo en que el cine de acción guía la atención de su espectador por el espacio de la pantalla, buscando que las trayectorias atencionales propuestas, en tanto que realizadas con todo el cuerpo, produzcan determinados efectos cinestésicos. Para ello se diferencian dos ejes sobre los cuales trabajan habitualmente los directores a la hora de componer sus imágenes.

Por un lado, el eje perpendicular a la pantalla, donde las composiciones juegan con la profundidad de campo para crear espacios que solicitan la inmersión del espectador, pero también con la proximidad de campo, produciendo composiciones donde los elementos parecen abalanzarse sobre él. Unas estrategias compositivas que los directores hongkoneses explotan habitualmente para potenciar el efecto impactante o impulsivo de un movimiento diegético, estructurando generalmente sus materiales de modo que el efecto resulte lo más intenso posible.

Por ejemplo, como se ha podido comprobar, los cineastas en muchas ocasiones recurren a una puesta en escena que, mediante la presentación de varios movimientos consecutivos en una de las dos direcciones del eje, consigue oprimir o propulsar insistentemente a su espectador, magnificando la experiencia cinestésica inducida. Habitualmente estas iteraciones se establecen en la propia diégesis, mediante un movimiento repetitivo desarrollado por el propio personaje. Pero otras veces se erige a través del uso de una anadiplosis, que repite rápidamente una porción de la acción ejecutada solo una vez en la historia.

Por otro lado, también resulta habitual que los directores estructuren sus materiales de forma que el espectador se vea zarandeado sucesivamente hacia delante y hacia atrás, siguiendo unas trayectorias atencionales que le empujan a moverse en una dirección y otra del eje, sucesivamente. No tanto para crear sensaciones contrapuestas, o insistentes en uno u otro sentido, sino una

experiencia cinestética ordenada de tal forma que un amplio movimiento en una dirección venga seguido rápidamente por otro amplio movimiento en dirección contraria. De modo que al introducir un cambio drástico en el sentido la yuxtaposición de trayectorias intensifica la sensación.

Además del eje perpendicular a la pantalla los cineastas trabajan habitualmente sobre el eje paralelo a ésta, expandiendo la acción de tal modo que el espectador se vea obligado a arrastrar su mirada por toda su superficie, de una esquina a otra de la pantalla. Para que el espectador desarrolle este tipo de trayectorias atencionales, los directores enfatizan en sus composiciones movimientos veloces e inequívocos, generalmente abruptos o balísticos, capaces de captar la atención del espectador con fuerza. Del mismo modo, los cineastas hongkoneses aprovechan expanden la acción por toda la superficie de la pantalla trabajando con encuadres más cortos de los que habitualmente se pueden encontrar en el cine occidental, cerrando la composición sobre la acción de modo que ésta se vea estirada hasta los márgenes del cuadro.

En ocasiones los directores aprovechan estos movimientos para introducir un único y drástico cambio en la dirección de la trayectoria atencional del espectador, resultando habitual que el abrupto cambio cinestésico coincida, y por tanto en buena medida replique, el súbito impacto recibido o golpe lanzado por un personaje en la diégesis. Pero también resulta normal que diseñen los movimientos atencionales de sus espectadores persiguiendo que sus cuerpos se vean zarandeados de un lado a otro a lo largo de la escena, mediante frases iterativas e insistentes que hacen partícipe al espectador, a nivel cinestésico, del rápido y rítmico juego de ataques y contraataques desarrollado por los personajes.

8.2. Conclusions

As anticipated in the introduction, the theoretical work developed in the preceding pages has sought to present four ways in which narrative cinema is capable of inducing kinesthetic sensations in the viewer, i.e. sensations of one's own body movements. This mobility doesn't necessarily have to be a *de facto* body movement, being possible that the sensation provoked by a mere –and still intense– change in the *potentiality* of movement, i.e. the establishment of a new desire for action and/or some new qualities that would colour the movement if it is executed. Moreover, it could be argued that the kinesthetic sensations induced by the film medium stand before for its effect as potentialities than as by its actual execution, as they generally develop as very enclosed and almost imperceptible actions within the limited confines of the set or the couch. But they can still be powerful, arriving as “a ray of vital energy flowing through our body, a discharge of intensity” (Juanes, 2005, p. 204) that colors, if not completely conditions, filmic experience.

Although they generally appear in combination in the same passage, and even the same cinematic device can elicit kinesthetic sensations through two or more of the four exposed routes, they are distinguished by the way in which the viewer's body is affected by the film, i.e. by the psychophysical mechanism involved in the production of the kinesthetic sensation. After a process of reflection we have found four possible trigger mechanisms, namely through the elicitation of emotions that include among their experiential components kinesthetic sensations; through kinesthetic empathy with moving bodies of the actors; through the translation of synesthetic audiovisual perceptions into motor sensations; and by the implication of the viewers' attention with the elements placed on the screen.

As it has been shown in previous chapters, in all four cases we have sought to deepen the exposure of the psychophysical mechanisms involved, in some cases reaching the neuronal level. An endeavour sometimes

cumbersome, which has led this thesis to navigate through the waters of cognitive sciences, whose findings are taken as the basis for the theoretical frameworks, rather than the waters proper of film studies, area in which enrolls. But an endeavour considered necessary, motivated by the lack of detailed explanations in the still scant literature interested in the sensational dimension of the film experience. And by the obligation to reach a comprehensive understanding of these mechanisms to grasp the different factors involved in their activation by audiovisual materials, in an attempt to provide tools to facilitate further analysis, including issues of comparative nature.

Since the theoretical frameworks have been compiled from the results of various contemporary researchs in the field of cognitive science, in all four cases we have ensured that the explanations raised depart from the most current researchs on the subject, in an attempt to validate the reflections here made. (This explains why much of the literature used is of recent date, largely from 2010 to the present). But despite the extent and rigor with which it has addressed the issue it is a work subject to continuous review and extension, depending on the progress of neuropsychological research in the fields of emotion, mirror neurons and body simulation, automotive illusion by synesthesia (vection) and the involvement of the body in attentional processes.

Along with this psychophysical explanations, that occupy much of the theoretical frameworks developed, in all four cases we have sought to use the reflections of some film theorists who have been explicitly or implicitly interested by the kinesthetic dimension of the filmic experience, in an attempt to converge their thoughts with the explanations from the natural sciences. An endeavour in which we have turned to various contemporary authors, mainly cognitive film theorists, relevant in the study of emotional movements, and phenomenological film theorists, of substantial importance for the synesthetic movements. But also to the texts of some authors of the first half of the twentieth century, most notably Sergei M. Eisenstein, who has shown itself an inexhaustible source of ideas and insights on the subject, mainly in terms of empathic movements and trajectories attentional. These writings not only provide interesting insights on the ability of film to produce kinesthetic

sensations and the audiovisual resources involved in their elicitation, but also offer suggestive descriptions of some these experiences, always elusive to its verbal presentation.

In addition, the interest shown by these authors over the kinesthetic experiences produced by the film medium legitimizes the extension of the previous sections on the psychophysical explanation of the mechanisms involved, which has sought to detail the processes that cause and condition the impressions described by the authors. For example, the long theoretical framework of the chapter dedicated to empathic movements not only sets out the considerations raised by Eisenstein about the possible effect on the viewer of the actors 'expressive movements', widely known in the field of film studies. But drawing on research on mirror neurons and embodied simulation, whose findings are discussed extensively and consistently, it delves into the causes that make possible such effects as well as the whole series of factors that affect their elicitation, bringing the insights of Eisenstein –formed by the scientific advances of his time– to a new and more fertile ground for subsequent analysis of concrete works. Through this work, the kinesthetic experiences described by the soviet theoretician are no longer a theoretical *possibility* to become an empirical reality, subject to many factors that determine their provocation.

In all cases each theoretical framework ends with a speculative section in which we try to combine the previous explanations to reflect on specific cinematic resources and specific aesthetic strategies capables of inducing an automotive experience in the viewer, especially those commonly used in action cinema. Conclusions subsequently used for the examination of some passages of Hong Kong action cinema of the eighties and nineties, which has revealed a remarkable use of these strategies, as intuited in the introduction. A cinema highlighted not only for the use of each of the strategies described, but above all by the effective combination of two or more of these mechanisms in the same passage of action. Precisely this desire to emphasize the combined work of the mechanisms described has led to a *corpus* of works reduced to a limited number of notable Hong Kong films, to which we come back again and again in each section.

The sections devoted to exploring Hong Kong cinema have not only served to illustrate with concrete examples the mechanisms described in the theoretical framework, an issue for which they have proved to be particularly relevant. But taking advantage of this initial approach, and by limiting the analysis to some paradigmatic films of this industry, we have managed to deepen the study of action films, delving in new ways in the description of some of its most prominent and praised features, normally exposed in the general and specific literature, but never with such scope. Features that in most cases we have linked the cultural and industrial context in which these films have been produced, favoring forward the comparative study of these works with the products of other film industries, which is valuable for future research on the transnational circulation, reception and appropriation of these films.

Specifically, in the chapter on *emotional movements* we outline an usual strategy in these films, here called 'cinematic agitation', with which directors, combining resources targeted to surprise the viewer with resources oriented to keep them in suspense, immerse the viewer in a state of bodily agitation with strong kinesthetic consequences. A strategy that Hong Kong directors exploit so commendable, constantly surprising his audience through a stock of narratively unexpected and artifactually amazing elements, which largely depend on the athletic ability of the actors, but also on the uninhibited creativity of the filmmakers who direct them.

But also by an appropriate organization of the sequences in blocks of increasingly appealing and spectacular action, characters we have been invited to sympathize intensely with, a staging that ensures the constant progress of the action and emphasizes the narrative verisimilitude –despite the usual fantastical drifts–, and a strong modulation of the chances of success of their characters to the dangers they constantly face, the Hong Kong directors get to keep their viewers in tense suspense during its action scenes.

A tension that, combined with the incessant surprises, produces a rich and remarkably rich body experience with kinesthetic resonances, that drags the viewer into a series of body swings in which he successively tense,

concentrates and advances his body, as the fear underlying suspense intensifies, and suddenly expands, stretches and holds up his body with each new surprise. Since the dynamics of surprise and suspense are largely contrary, the reaction caused by each new emotion always develops from the body situation created by the other, which increases both the possible range of movements and the feeling of tensional and energetic change. The result is an experience of ongoing bodily agitation that honors the film genre in which the films that produce it are inscribed, where the label 'action' and not only refers to the frenetic activity of the characters, but to the own viewer.

Secondly, the chapter focused on *empathic movements* reflects on the audiovisual elements that condition kinesthetic empathy, underlining the filmic and profilmic requirements necessary for its proper stimulation, something in which the Hong Kong films have shown to be notoriously effective. From the point of view of the profilmic requirements, the actors get their movements to be intensely contagious from a kinesthetic perspective involving their whole body in the development of the action, i.e., making the action resonate throughout their body, increasing its visibility. And they add a studied work towards variation, structuring the action sequences in successive passages where the type of executed movements successively change, and with them the kinesthetic qualities induced in the viewer (large, concentrated, straight, circular, hardworking, fluids), who far from getting habituated finds himself progressively dragged to the simulation of a new share of intense movements, even more intensified by its renovation.

On the other hand, from the filmic point of view, Hong Kong directors orchestrate their action passages seeking at all times that the movements of their actors are shown as clear as possible, respecting also the integrity of their development, even in the cases that they develop along a change of shot. Choreographing the action having always in mind the perspective from which the shot is made, Hong Kong filmmakers ensure high visibility of the actors movements, managing to increase the intensity of the induced empathic experiences. At the same time, letting the actors chain together in the same shot several consecutive actions and resorting to a continuity montage to articulate successive cuts, Hong Kong filmmakers are determined to show the movements of the characters respecting the integrity of their development, which not only increases the precise effect of each action but the sequence as a whole, being the spectator increasingly immersed in the induced experience.

Powerfully evocative sequences, on the other hand, thanks to the aforementioned continuity, but also the intense pace at which the actors develop their martial displays, perfectly coordinated so that the action does not cease to move forward in a credible narrative and dynamic experience. Through a hard work planning, and using the undeniable martial skills of actors and extras, filmmakers manage to choreograph their scenes so that the actions presented are chained together without rest, leading the viewer to a kinesthetic sensation of impetuous rhythm. Whereupon the routine use of a battery of filmic resources ellipsis, paralipsis, anadiplosis and kinetic contrast to intensify both the amplitude and the rate of the induced kinesthetic experience.

Third, in the chapter on *synesthetic movements* we reflect on the dialectical relationship that the viewer can keep up with the 'film body' depending on how the camera movements push the viewer through space in a direction that agrees or disagrees with their desire for mobility, usually awakened by the narrative itself. In the case of the Hong Kong filmmakers studied, in the section dedicated to the examination of his works we have that they move their camera following a specific design: they are always staged

once viewers are perfectly oriented in the diegetic space, so that the movement of their field of vision is perceived and feels like the gesture of a body moving in a three-dimensional space, rather than a series of changes in a two-dimensional image. On the other hand, the camera is not constantly moving and busy: it usually moves with sudden shifts, a change of situation that intensifies the feeling of motility.

In addition, in all the examples presented camera movement accompanies, even replicates, a diegetic body movement akin whose kinesthetic effects gets intensified. Sometimes the viewer is pushed forward or backward by abrupt zooms, following a jump or a setback outlined by a character. Sometimes he follows impetuously the progress of a character through space through progressive movements that drive the viewer in the same direction, complementing the sensations produced by the embodied simulation of the actors actions. In other cases it propels the viewer to one side or another by intense pannings that follow the path of a strong blow or fall. Thus, through a structured staging, Hong Kong directors make the most of their camera movements, looking in all cases to amplify, byvection, the feeling induced by the kinesthetic empathy.

Finally, at the end of the theoretical framework of the chapter about *attentional movements* a section is dedicated to reflect on how cinema guides the attention of the viewer through the screen, seeking that the attentional paths created, made with the whole body, produce certain kinesthetic effects. For this, there are two different axes on which directors usually work when composing their pictures.

On the one hand, the axis perpendicular to the screen, where the compositions play with the depth of field to create spaces request the immersion of the viewer, but also with the “proximity of field”, producing compositions where the elements appear to pounce. A compositional strategy that Hong Kong directors typically exploit to enhance the shocking or impulsive effect of a diegetic movement, structuring their materials generally so that the effect becomes most intense.

For example, as we have seen, the filmmakers often resort to a staging that, by presenting several consecutive movements in one of two directions of the axis, gets to press or repeatedly propel the viewer, magnifying the experience kinesthetic induced. Usually these iterations are set in the diegesis itself, by the repetitive motion developed by the characters. But sometimes it stands through the use of a anadiplosis, which quickly repeats a portion of the action performed only once in the story.

On the other hand, it is also common that they structure their materials so that the viewer sees himself buffeted on forward and backward, following some attentional paths that pushes him to move in one direction of the axis and the other, successively. Not so much to create mixed feelings, or a feeling insistent in either direction, but an orderly kinesthetic experience where a broad movement in a direction is quickly followed by another large movement in the opposite direction, so that the drastic change intensifies the general experience.

In addition to the perpendicular, filmmakers routinely work on the axis parallel to the screen, expanding the action so that the viewer is forced to drag his gaze across its surface, from corner to corner. For the viewer to develop this type of attentional paths, directors emphasize in their compositions fast and unambiguous movements, generally abrupt or ballistic, able to capture the viewer's attention with force. Similarly, Hong Kong filmmakers expand action across the surface of the screen, working with shorter frames than those usually found in Western cinema, closing the composition on the action so that it is stretched to the margins of the picture.

Sometimes directors use these movements to introduce a unique and dramatic change in the direction of the attentional trajectory, resulting habitual that the abrupt kinesthetic change matches, and thus largely replicates, the sudden impact received or punch thrown by a character in the diegesis. But it is also normal to design the attentional movements of their viewers so that their bodies are buffeted from side to side along the scene, using iterative and insistent phrases that engage the viewer, in a kinesthetic level, with the fast and rhythmic attacks and counterattacks developed by the characters.

9 | Bibliografía y fuentes

9.1. Fuentes bibliográficas

- Abel, R. (1988). *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929*. Princeton: Princeton University Press.
- Abel, R. (2004). The 'Culture War' of Sensational Melodrama 1910-1914. En Y. Tasker, *Action and Adventure Cinema* (págs. 31-51). New York: Routledge.
- Allan Poe, E. (1970). *Cuentos, Vol. 1*. Madrid: Alianza Editorial.
- Allen, R. (2003). Hitchcock and Narrative Suspense. En R. Allen, & M. Turvey (Edits.), *Camera Obscura/Camera Lucida* (págs. 164-182). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Amiel, V. (2005). *Estética del Montaje*. Madrid: Abada Editores.
- Anderson, A. (Diciembre de 1998). Action in motion. Kinesthesia in martial arts films. *Jump Cut*, 42, 1-11, 83.
- Anderson, J. D. (1996). *The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Aristóteles. (2006). *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte*. Barcelona: Paidós.
- Arroyo, J. (2000). *Action/Spectacle Cinema*. London: BFI.
- Badcock, D., Palmisano, S., & May, J. (2014). Vision and Virtual Environments. En K. S. Hale, & K. M. Stanney (Edits.), *Handbook of Virtual Environments: Design, Implementation, and Applications* (págs. 39-85). New York: CRC Press.

- Balázs, B. (2010). *Béla Balázs: Early Film Theory. Visible Man and The Spirit of Film*. New York: Berghahn Books.
- Bangert, M., Peschel, T., Schlaug, G., Rotte, M., Drescher, D., Hinrichs, H., y otros. (2006). Shared networks for auditory and motor processing in profesional pianists: evidence from fMRI conjunction. *Neuroimage*, 30, 917-926.
- Bao, W. (2005). From White Pearl to White Rose Woo: Tracing the Vernacular Body of Nüxia in Chinese Silent Cinema, 1927-1931. *Camera Obscura* 20:3, 193-231.
- Barker, J. M. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Baron, C. (2006). Performances in Adaptation: analyzing human movement in motion pictures. *Cineaste*, XXXI (4), 48-55.
- Batson, C. D. (2009). These Things Called Empathy: Eight Related but Distinct Phenomena. En J. Decety, & W. Ickes (Edits.), *The Social Neuroscience of Empathy* (págs. 3-15). Cambridge; London: The MIT Press.
- Baxter, J. (1999). *Stanley Kubrick: biografía*. Madrid: T&B Ediciones.
- Bellour, R. (2013). *El cuerpo del cine: hipnosis, emociones, animalidades*. Santander: Shangrila Textos Aparte.
- Ben-Ze'ev, A. (2010). The Thing Called Emotion. En P. Goldie (Ed.), *The Oxford Hand book of Philosophy of Emotion* (págs. 41-62). Oxford: Oxford University Press.
- Berruezo, P. J. (2000). *John Woo y el cine de acción de Hong Kong*. Barcelona: Ediciones Glénat.
- Berry, C., & Farquhar, M. (2006). *China on Screen: Cinema and Nation*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

- Bliss, M. (2002). *Between the Bullets: The Spiritual Cinema of John Woo*. Lanham, Maryland; London: Scarecrow Press.
- Bolens, G. (2011). Kinesthetic Empathy in Charlie Chaplin's Silent Films. En G. Bolens, D. Reynolds, & M. Reason (Edits.), *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices* (págs. 143-156). Bristol; Chicago: Intellect.
- Booth, W. (1961). *The Rhetoric of Fiction*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bordwell, D. (1980). The Musical Analogy. *Yale French Studies* (60), 141-156.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (1999). *El cine de Eisenstein. Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (2000). *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*. Cambridge; London: Harvard University Press.
- Bordwell, D. (2001). Aesthetics in Action: Kungfu, Gunplay, and Cinematic Expressivity. En E. C. Yau (Ed.), *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World* (págs. 73-93). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. New York: Routledge.
- Bordwell, D. (2008). Cognitive Theory. En P. Livingston, & C. Plantinga (Edits.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. London; New York: Routledge.
- Bordwell, D. (2010). The Part-Time Cognitivist: A View from Film Studies. *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 4 (2), 1-18.
- Bordwell, D. (2013). The Viewer's Share: Models of Mind in Explaining Film. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies* (págs. 29-52). Oxford: Oxford University Press.

- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- Brannigan, E. (2011). *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. Oxford: Oxford University Press.
- Brinckman, C. N. (2014). Empathy with the Animal. En C. N. Brinckman, *Color and Empathy. Essays on Two Aspects of Film* (págs. 125-134). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Brinckman, C. N. (2014). The Role of Empathy in Documentary Film: A Case Study. En C. N. Brinckman, *Color and Empathy. Essays on Two Aspects of Film* (págs. 173-198). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Brinckmann, C. N. (2014). Motor Mimicry in Hitchcock. En C. N. Brinckmann, *Color and Empathy. Essays on Two Aspects of Film* (págs. 135-144). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Burch, N. (2008). *Praxis del cine*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Calvo-Merino, B., Glaser, D. E., Grèzes, J., Passingham, R. E., & Haggard, P. (2005). Action observation and acquired motor skills: an fMRI study with expert dancers. *Cereb Cortex*, 15 (8), 1243-1249.
- Calvo-Merino, B., Grezes, J., Glaser, D. E., Passingham, R. E., & Haggard, P. (2006). Seeing or doing? Influence of visual and motor familiarity in action observation. *Curr Biol*, 16, 1905-1910.
- Canudo, R. (1911). The Birth of a Sixth Art. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 58-66). Princeton: Princeton University Press.
- Carmi, R., & Itti, L. (2006). Visual causes versus correlates of attentional selection in dynamic scenes. *Vision Res*, 46 (26), 4333-4345.

- Carroll, N. (1996). The Paradox of Suspense. En P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Edits.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (págs. 71-91). Hilldale, New Jersey: Erlbaum.
- Carroll, N. (1996). The Power on Movies. En N. Carroll, *Theorising the Moving Image* (págs. 78-93). Cambridge: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (1996). Toward a Theory of Film Suspense. En N. Carroll, *Theorising the Moving Image* (págs. 94-117). Cambridge: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (1996). Toward a Theory of. Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies. En N. Carroll, *Theorizing the Moving Image* (págs. 125-138). Cambridge: Cambridge University Press.
- Carroll, N. (2001). Formalism. En B. N. Lopes, *The Routledge Companion to Aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Carroll, N. (2003). Film, Attention, and Communication: A Naturalistic Account. En N. Carroll, *Engaging the Moving Image* (págs. 10-58). New Haven; London: Yale University Press.
- Carroll, N. (2008). *The Philosophy of Motion Pictures*. Malden: Blackwell Publishing.
- Carroll, N. (2010). Movies, the Moral Emotions, and Sympathy. En P. A. French, H. K. Wettstein, & M. Saint, *Film and the Emotions* (págs. 1-19). Boston; Oxford: Wiley-Blackwell.
- Carroll, N., & Seeley, W. P. (2013). Cognitivism, Psychology, and Neuroscience: Movies as Attentional Engines. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* (págs. 53-75). Oxford: Oxford University Press.
- Cawelti, J. G. (1976). *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: Chicago University Press.

- Chang, H.-h. (2007). The unbearable lightness of globalization. En D. Davis, & R.-S. Chen, *Cinema Taiwan: Politics, Popularity and State of the Arts* (págs. 95-107). London; New York: Routledge.
- Chartrand, T. L., & Bargh, J. A. (1999). The chameleon effect: The perception-behavior link and social interaction. *Journal of Personality & Social Psychology*, 76, 893-910.
- Cheuk, P.-t. (2008). *Hong Kong New Wave Cinema (1978–2000)*. Bristol; Chicago: Intellect.
- Chi, R. (2012). Hong Kong Cinema Before 1980. En Y. Zhang, *A Companion to Chinese Cinema* (págs. 75-94). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Clair, R. (1925). Pure Cinema and Commercial Cinema. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 370-371). Princeton: Princeton University Press.
- Clair, R. (1925). Rhythm. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 368-370). Princeton: Princeton University Press.
- Cole, J. (2001). Empathy needs a face. *Journal of Consciousness Studies* (8), 51-68.
- Comisky, P., & Bryant, J. (1982). Factors involved in generating suspense. *Human Communication Research*, 9 (1), 49-58.
- Coplan, A. (2009). Empathy and Character Engagement. En P. Livingstone, & C. Platina, *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (págs. 97-110). London; New York: Routledge.
- Corliss, R. (1987). 70-Millimeter Nerves. *Film Comment*, 23 (5), 36, 38, 42, 44, 46-47, 50, 52, 54.
- Cupchik, G. C. (1996). Suspense and Disorientation: Two Poles of Emotionally Charged Literary Uncertainty. En P. Vorderer, H. J. Wulff, & M.

- Friedrichsen (Edits.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (págs. 189-198). Hilldale, New Jersey: Erlbaum.
- Currie, G. (1995). The Moral Psychology of Fiction. *Australasian Journal of Philosophy* (73), 250-259.
- Curtis, R. (2013). Is the Movement of the Filmic Image a Sign of Vitality? En G. Brandstetter, G. Egert, & S. Zubarik (Edits.), *Touching and to be Touched. Kinesthesia and Empathy in Dance and Movement* (págs. 249-262). Berlin; Boston: DeGruyter.
- Cutting, J. E. (2005). Perceiving scenes in film and in the world. En J. D. Anderson, & B. F. Anderson (Edits.), *Moving image theory: Ecological considerations* (págs. 9-27). Carbondale: University of Southern Illinois Press.
- Cytowic, R. E., & Eagleman, D. M. (2009). *Wednesday is Indigo Blue: Discovering the Brain of Synesthesia*. Cambridge: MIT Press.
- D'Aloia, A. (2011). On Icarus' Wings. The Cinematic Experience Of Falling Bodies. *Illuminace*, 23 (4), 81-97.
- D'Aloia, A. (2012). Cinematic Empathy: Spectator involvement in the Film Experience. En D. Reynolds, & M. Reason, *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices* (págs. 91-108). Bristol, UK: Intellect.
- D'Aloia, A., & Eugeni, R. (2014). Neurofilmology: An Introduction. *Cinéma et Cie*, XIV (22/23), 9-26.
- Damasio, A. (2011). *El error de Descartes: la emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona: Destino (imago mundi).
- de Sousa, R. (2014). Emotion. En E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
- Decety, J., Jeannerod, M., Durozard, D., & Baverel, G. (1993). Central activation of autonomic effectors during mental simulation of motor actions in man. *The Journal of Physiology*, 461, 549-563.

- del Rio, E. (2010). Film. En H. R. Sepp, & L. Embree (Edits.), *Handbook of Phenomenological Aesthetics* (págs. 111-117). London; New York: Springer Science & Business Media.
- del Río, E. (2000). Politics and Erotics of Representation: Feminist Phenomenology and Valie Export's *The Practice of Love*. *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 22 (2).
- Deleuze, G. (2000). The Brain Is the Screen: An Interview with Gilles Deleuze. En G. Flaxman (Ed.), *The Brain Is the Screen* (págs. 365-374). Minneapolis: Minnesota University Press.
- Delluc, L. (1920). Cadence. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 228-229). Princeton: Princeton University Press.
- Desser, D. (2000). The Kung Fu Craze: Hong Kong Cinema's First American Reception. En P. Fu, & D. Desser, *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity* (págs. 19-43). Cambridge: Cambridge University Press.
- Dimon, T. (2015). *Neurodynamics: The Art of Mindfulness in Action*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Doane, M. A. (1987). *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*. Bloomington: Indiana University Press.
- Donaldson, L. F. (2011). Effort and Empathy: Engaging with Film. En D. Reynolds, & M. Reason, *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices* (págs. 157-174). Bristol; Chicago: Intellect.
- Dorr, M., Martinetz, T., Gegenfurtner, K. R., & Barth, E. (2010). Variability of eye movements when viewing dynamic natural scenes. *Journal of Vision*, 10 (28), 1-17.
- Dulac, G. (1926). Aesthetics, Obstacles, Integral Cinégraphie. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 389-397). Princeton: Princeton University Press.

- Eder, J. (2008). Feelings in Conflict: A Clockwork Orange and the Explanation of Audiovisual Emotions. *Projections*, 2 (2), 66-84.
- Eder, J. (2006). Ways of Being Close to Characters. *Film Studies* (8), 68-80.
- Eisenstein, S. (1986). *El sentido del filme*. México: Siglo veintiuno.
- Eisenstein, S. M. (1987). Piranesi, or The Fluidity of Forms. En M. Tafuri, *The Sphere and the Labyrinth. Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s* (págs. 65-91). Camdridge; London: The MIT Press.
- Eisenstein, S. M. (2001). *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós.
- Eisenstein, S. M. (2002). *Teoría y técnica cinematográficas*. Madrid: Rialp.
- Eisenstein, S. M. (2014). *El Greco, cineasta*. Barcelona: Intermedio.
- Eisenstein, S. M., & Tretyakov, S. (1979). Expressive Movement. *Millennium Film Journal* (3), 30-38.
- Elena, A. (1993). *El cine del Tercer Mundo: diccionario de realizadores*. Madrid: Turfan.
- Elliott, P. (2011). *Hitchcock and the Cinema of Sensations: Embodied Film Theory and Cinematic Reception*. London: I.B.Tauris.
- Elsaesser, T. (1972). Tales of Sound and Fury: The Family Melodrama. *Monogram* (4), 2-15.
- Epstein, J. (1921). The Senses I (b). En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 241-246). Princeton: Princeton.
- Epstein, J. (1957). *La esencia del cine*. Buenos Aires: Galatea.
- Epstein, J. (2009). Buenos días, cine. *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen*, nº 63,, 99-115.
- Fell, J. L. (1977). *El filme y la tradición narrativa*. Buenos Aires: Ediciones Tres Tiempos.

- Fernández Abascal, E. G., García Rodríguez, B., Jiménez Sánchez, M. P., Martín Díaz, M. D., & Domínguez Sánchez, F. J. (2010). *Psicología de la Emoción*. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
- Foster, S. L. (2011). *Choreographing Empathy: Kinesthesia in Performance*. New York: Routledge.
- Frampton, D. (2006). *Filmosophy*. London: Wallflower Press.
- Freedberg, D., & Gallese, V. (2007). Motion, emotion and empathy in esthetic experience. *TRENDS in Cognitive Sciences*, 11 (5), 197-203.
- Frijda, N. (2007). *The Laws of Emotion*. London: Routledge.
- Gallese, V. (2001). The «shared manifold» hypothesis: from mirror neurons to empathy. *Journal of Consciousness Studies* (8), 33-50.
- Gallese, V. (2005). Embodied simulation: From neurons to phenomenal experience. *Phenomenology and the Cognitive Sciences* (4), 23–48.
- Gallese, V. (2008). Empathy, Embodied Simulation, and the Brain: Commentary on Aragno and Zepf/Hartmann. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 56 (3), 769-781.
- Gallese, V. (2010). Mirror Neurons and Art. En F. Bacci, & D. Melcher (Edits.), *Art and the Senses* (págs. 441-449). Oxford: Oxford University Press.
- Gallese, V., & Guerra, M. (2012). Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image* (3), 183-210.
- Gallagher, S., & Zahavi, D. (2013). *La mente fenomenológica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Gaut, B. (2010). Empathy and Identification in Cinema. En P. A. French, H. K. Wettstein, & M. Saint, *Film and the Emotions* (págs. 136-157). Boston; Oxford: Blackwell.

- Gaut, B. (1999). Identification and Emotion in Narrative Film. En C. Plantinga, & G. M. Smith (Edits.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (págs. 200-216). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Gentry, C. (1997). *Jackie Chan: Inside the Dragon*. Dallas, Texas: Taylor Publishing.
- Glaessner, V. (1974). *Kung Fu: Cinema of Vengeance*. London: Lorrimer.
- Gledhill, C. (1987). *Home Is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*. Londres: BFI.
- Godøy, R. I. (2010). Gestural Affordances of Musical Sound. En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning* (págs. 103-125). New York; London: Routledge.
- Godøy, R. I., & Leman, M. (2010). Why study musical gestures? En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning* (págs. 3-11). New York; London: Routledge.
- Goldie, P. (2000). Explaining Expressions of Emotion. *Mind*, 109 (433), 25-38.
- Goldie, P. (2000). *The Emotions. A Philosophical Exploration*. Oxford: Clarendon Press.
- Goldman, A. (2006). *Simulating minds: The philosophy, psychology, and neuroscience of mindreading (pp. 147-191).*, England, and, NY: O. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Gross, L. (2000). Big and Loud. En J. Arroyo, *Action/Spectacle Cinema* (págs. 3-9). London: BFI.
- Gu, M. D. (2006). *Chinese Theories of Fiction. A Non-Western Narrative System*. New York: State University of New York Press.

- Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. En W. Strauven, *The Cinema of Attractions Reloaded* (págs. 380-388). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Hall, K. E. (1999). *John Woo. The Films*. Jefferson, North Carolina; London: McFarland & Company.
- Hamm, J. C. (2005). *Paper Swordsmen: Jin Yong and the Modern Chinese Martial Arts Novel*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Hanich, J. (2012). *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. New York; London: Routledge.
- Heimann, K., Umiltà, M. A., Guerra, M., & Gallese, V. (2014). Moving mirrors: A high density EEG study investigating the effects of camera movements on motor cortex activation during action observation. *Journal of Cognitive Neuroscience* (25), 1-15.
- Hettinger, L., Schmidt-Daly, T., Jones, D., & Keshavarz, B. (2014). Illusory Self-Motion in Virtual Environments. En K. S. Hale, & K. M. Stanney (Edits.), *Handbook of Virtual Environments. Design, Implementation, and Applications* (págs. 435-465). CRC Press.
- Hodsdon, B. (1992). The mystique of mise en scene revisited. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*, 5 (2).
- Hsia, C. T. (1968). *The Classic Chinese Novel: A Critical Introduction*. New York; London: Columbia University Press.
- Huang, M. (December 2003). From Caizi to Yingxiong: Imagining Masculinities in Two Qing Novels, "Yeshou puyan" and "Sanfen mengquan zhuan". *Chinese Literature: Essays, Articles, Reviews* vol. 25, 59-98.
- Hunt, L. (2003). *Kung Fu Cult Masters*. London; New York: Wallflower Press.
- Iacoboni, M. (2012). *Las Neuronas Espejo. Empatía, neuropolítica, autismo, imitación, o de cómo entendemos a los otros*. Madrid: Katz.

- Itti, L. (2005). Quantifying the contribution of low-level saliency to human eye movements in dynamic scenes. *Visual Cognition* (12), 1093–1123.
- Jancovich, M. (2004). Dwight MacDonald and the Historical Epic. En Y. Tasker, *Action and Adventure Cinema* (págs. 84-99). New York: Routledge.
- Johnson, M. (1991). *El cuerpo en la mente: fundamentos corporales del significado, la imaginación y la razón*. Madrid: Debate.
- Johnstone, A. A. (2012). The Deep Bodily Roots of Emotion. *Husserl Studies*, 28 (3), 179-200.
- Juanes, J. (2005). Artaud y el Teatro de la Crueldad. *Assaig de teatre: Revista de l'associació d'investigació i experimentació teatral* (48-49), 189-206.
- Kao, Y.-k. (1977). Lyric Vision in Chinese Narrative: A Reading of Hung-lou Meng and Ju-Lin Wai-shih. En A. H. Plaks, *Chinese Narrative. Critical and Theoretical Essays* (págs. 227-243). Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Kar, L. (1991). H.K. Film Market and Trends In the 80s. En *Hong Kong Cinema in the Eighties: A Comparative Study With Western Cinema* (págs. 70-77). Hong Kong: Hong Kong International Film Festival.
- Kei, S. (1980). The Development of 'Martial Arts' in Hong Kong Cinema. En *A Study of the Kong Kong Martial Arts Film* (págs. 27-38). Hong Kong: Hong Kong International Film Festival.
- Kendrick, J. (2009). *Film Violence: History, Ideology, Genre*. London: Wallflower (Short Cuts).
- Kennedy, H. (1996). Cold comfort films: Berlin Film Festival. *Film Comment*, 32 (3), 76.
- Keysers, C. (2011). *The Empathic Brain*. Social Brain Press.

- King, G. (2003). Spectacle, narrative, and the spectacular Hollywood Blockbuster. En J. Stringer (Ed.), *Movie blockbusters* (págs. 114-127). London: Routledge.
- Klinger, B. (2013). Beyond cheap thrills: 3D Cinema Today, the Parallax Debates, and the "Pop-Out". *Public*, 24 (47), 186-199.
- Lakoff, G., & Johnson, M. (1991). *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.
- Langford, B. (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Lara, A., & Domínguez Giazú, E. (2003). El Giro Afectivo. *Athenea Digital* 13 (3), 101-120.
- Le Blanc, M., & Odell, C. (2000). *Jackie Chan*. Harpenden: Pocket Essentials.
- Le Meur, O., Le Callet, P., & Barba, D. (2007). Predicting visual fixations on video based on low-level visual features. *Vision Research*, 47,, 2483–2498.
- Leman, M. (2010). Music, Gesture, and the Formation of Embodied Meaning. En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning* (págs. 126-153). New York; London: Routledge.
- Lichtenfeld, E. (2007). *Action Speaks Louder: Violence, Spectacle, and the American Action Movie*. Westport: Wesleyan University Press.
- Liu, J. (1967). *The Chinese Knight-Errant*. Chicago: University of Chicago Press.
- Logan, B. (1995). *Hong Kong Action Cinema*. Woodstock, Nueva York: The Overlook Press.
- Lorge, P. A. (2012). *Chinese Martial Arts: From Antiquity to the Twenty-First Century*. New York: Cambridge University Press.
- Louie, K., & Edwards, L. (1994). Chinese Masculinity: Theorizing Wen and Wu. *East Asian History* 8, Diciembre, 135-148.

- Maltby, R. (2003). *Hollywood Cinema*. Maiden: Blackwell.
- Marchetti, G. (1989). Action-Adventure as Ideology. En I. Angus, & S. Jhally, *Cultural Politics in Contemporary America* (págs. 182-197). New York: Routledge.
- Marchetti, G. (2012). The Hong Kong New Wave. En Y. Zhang, *A Companion to Chinese Cinema* (págs. 95-117). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Martin, A. (2014). *Mise en Scène and Film Style: From Classical Hollywood to New Media Art*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Martin, A. (2008). *¿Qué es el cine moderno?* Santiago, Chile: Uqbar.
- McDonagh, M. (1993). Action painter John Woo. *Film Comment*, 29 (5), 46-49.
- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Mital, P. K., Smith, T. J., Hill, R. L., & Henderson, J. M. (2011). Clustering of gaze during dynamic scene viewing is predicted by motion. *Cognitive Computation*, 3 (1), 5-24.
- Mitry, J. (2002). *Estética y Psicología del Cine (1. Las Estructuras)*. Madrid: Siglo XXI.
- Morris, M. (1998). Learning From Bruce Lee: Pedagogy and Political Correctness in Martial Arts Cinema. *Metro* 117, 6-15.
- Morton, L. (2001). *The Cinema of Tsui Hark*. Jefferson; North Carolina; London: McFarland & Company.
- Moussinac, L. (1923). On Cinegraphic Rhythm. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 280-283). Princeton: Princeton University Press.
- Mo-Wan, Y. (1980). The Prodigious Cinema of Huang Fei-Hong: an Introduction, en. En *A Study of the Kong Kong Martial Arts Film* (págs. 79-86). Hong Kong: Hong Kong International Film Festival.

- Mueller, J. (1894). Fred Astaire and the Integrated Musical. *Cinema Journal*, 24 (1), 28-40.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16 (3), 6-18.
- Nöe, A. (2004). *Action in Perception*. Cambridge; London: The MIT Press.
- Nannicelli, T., & Taberham, P. (2014). Introduction: contemporary cognitive media theory. En T. Nannicelli, & P. Taberham (Eds.), *Cognitive Media Theory* (págs. 1-23). New York; London: Routledge.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Ng Ho. (1980). When the Legends Die - A Survey of the Tradition of the Southern Shaolin Monastery. En L. S.-h. (ed.), *A Study of the Hong Kong Martial Arts Films* (págs. 56-70). Hong Kong: Hong Kong International Film Festival/Urban Council.
- Niedenthal, P. M., Barsalou, L. W., Winkielman, P., Krauth-Gruber, S., & Ric, F. (2005). Embodiment in attitudes, social perception, and emotion. *Personality and Social Psychology Reviews* (9), 184-211.
- Nietzsche, F. (2007). *Humano, demasiado Humano. Un libro para espíritus libres. Vol. 1*. Madrid: Ediciones Akal.
- O'Brien, H. (2012). *Action Movies. The Cinema of Striking Back*. London; New York: Wallflower.
- Panofsky, E. (2003). Style and Medium in the Moving Pictures. En A. Dalle Vacche (Ed.), *The Visual Turn: Classical Film Theory and Art History* (págs. 69-84). New Brunswick; London: Rutgers University Press.
- Pérez, X. (1998). *El segmento crítico: Aproximaciones al suspense cinematográfico*. Valencia: Episteme.
- Perkins, V. F. (1990). *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos.

- Plaks, A. (1977). Towards a Critical Theory of Chinese Narrative. En A. Plaks, *Chinese Narrative: Critical and Theoretical Essays* (págs. 309-352). Princeton: Princeton University Press.
- Plaks, A. (1997). Towards a Critical Theory of Chinese Narrative. En A. Plaks, *Chinese Narrative: Critical and Theoretical Essays* (págs. 309-352). Princeton: Princeton University Press.
- Plantinga, C. (2009). *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience*. Kerkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Plantinga, C. (2010). "I Followed the Rules, and They All Loved You More": Moral Judgment and Attitudes toward Fictional Characters in Film. En P. A. French, & H. K. Wettstein (Edits.), *Film and the emotions* (págs. 34-51). Boston; Oxford: Wiley-Blackwell.
- Plantinga, C., & Smith, G. M. (1999). Introduction. En C. Plantinga, & G. M. Smith (Edits.), *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion* (págs. 1-17). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Porte, P. (1926). Pure Cinema. En R. Abel, *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology 1907-1939. Volume I: 1907-1929* (págs. 385-389). Princeton: Princeton University Press.
- Purse, L. (2011). *Contemporary Action Cinema*. Edinburth: Edinburth University Press.
- Rayns, T. (1991). "Cultural Abnormalities" - A Distant Perspective on Hong Kong Cinema in the 80s. En *Hong Kong Cinema in the Eighties : A Comparative Study With Western Cinema* (págs. 62-67). Hong Kong: Hong ong International Film Festival.
- Rayns, T. (1980). Bruce Lee: Narcissism and Nationalism. En L. Shing-hon, *A Study of the Hong Kong Martial Arts Film* (págs. 110-112). Hong Kong: Hong Kong International Filmm Festival, Urban Council.

- Rayns, T. (1975/76). Director: King Hu. *Sight and Sound*, Vol. 45, no. 1, winter, 8-13.
- Refsum Jensenius, A., Wanderley, M. M., Godøy, R. I., & Leman, M. (2010). Musical Gestures. Concepts and Methods in Research. En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning*. New York; London, 12-35: Routledge.
- Reynolds, D. (2013). Empathy, Contagion and Affect. The Role of Kinesthesia in Watching Dance. En G. Brandstetter, G. Egert, & S. Zubarik (Edits.), *Touching and Being Touched: Kinesthesia and Empathy in Dance and Movement* (págs. 111-134). Belin: DeGruyter.
- Reynolds, D., & Reason, M. (2012). Introduction. En D. Reynolds, & M. Reason (Edits.), *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices* (págs. 17-25). Bristol; Chicago: Intellect.
- Riecke, B. E., & Schulte-Pelkum, J. (2013). Perceptual and Cognitive Factors for Self-Motion Simulation in Virtual Environments: How Can Self-Motion Illusions (“Vection”) Be Utilized? En F. Steinicke, Y. Visell, J. Campos, & A. Lécuyer (Edits.), *Human Walking in Virtual Environments. Perception, Technology, and Applications* (págs. 27-54). New York: Springer.
- Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). *Las neuronas espejo. Los mecanismos de la empatía emocional*. Barcelona: Paidós.
- Rizzolatti, G., Fadiga, L., Fogassi, L., & Gallese, V. (2002). From Mirror Neurons to Imitation: Facts and Speculations. En A. N. Meltzoff, & W. Prinz (Edits.), *The Imitative Mind: Development, Evolution, and Brain Bases* (págs. 247-266). Cambridge: Cambridge University Press.
- Rizzolatti, G., Fogassi, L., & Gallese, V. (november de 2006). Mirrors in the Mind. *Scientific American*, 54–61.
- Roberts, R. C. (2003). *Emotions: An Essay in Aid of Moral Psychology*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Rodríguez, H. (Spring 1997). Hong Kong Popular Culture as an Interpretative Arena: The Huang Feihong Film Series. *Screen* 38:1, 1-24.
- Rodriguez, H. (Autumn 1998). Questions of chinese Aesthetics: Film Form and Narrative Space in the Cinema of King Hu. *Cinema Jornal* 38:1, 73-97.
- Ropp, P. S. (1990). The Distinctive Art of Chinese Fiction. En P. S. Ropp, *Heritage of China: Contemporary Perspectives on Chinese Civilization* (págs. 309-333). Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Rosenberg, D. (2012). *Screen dance. Inscribing the Ephemeral Image*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Sartre, J.-P. (1993). *El ser y la nada*. Barcelona: Altaya.
- Scherer, K. R. (2005). What are emotions? And how can they be measured? *Social Science Information*, 44 (4), 695-729.
- Schneider, A. (2010). Music and Gestures: a Historical Introduction and Survey of Earlier Research. En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures. Sound, Movement, and Meaning* (págs. 69-100). New York; London: Routledge.
- Schubart, R. (2001). Passion and acceleration: generic change in the action film. En J. D. Slocum, *Violence and American Cinema* (págs. 192-207). Routledge: New York; London.
- Schwan, S. (2013). The Art of Simplifying Events. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* (págs. 214-226). New York: Oxford University Press.
- Sconce, J. (1993). Spectacles of Death: Identification, Reflexivity, and Contemporary Horror. En J. Collins, H. Radrier, & A. P. Collins (Edits.), *Film Theory Goes to the Movies* (págs. 103-109). Oxford; New York : Routledge.
- Sconce, J. (1995). 'Trashing' the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style. *Screen* 36, 4, 371-393.

- Shaviro, S. (1993). *The Cinematic Body*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sheets-Johnstone, M. (1979). *The Phenomenology of Dance*. London: Dance Books.
- Sheets-Johnstone, M. (1999). Emotion and Movement. A Beginning Empirical-Phenomenological Analysis of Their Relationship. *Journal of Consciousness Studies*, 6 (11-12), 259-277.
- Sheets-Johnstone, M. (2008). Getting to the heart of emotions and consciousness. En P. Calvo, & A. Gomila (Edits.), *Handbook of cognitive science: An embodied approach* (págs. 453–465). San Diego: Elsevier.
- Sheets-Johnstone, M. (2009). Body and Movement: Basic Dynamic Principles. En S. Gallagher, & D. Schmicking (Edits.), *Handbook of Phenomenology and Cognitive Science* (págs. 217-234). New York; London: Springer Science & Business Media.
- Sheets-Johnstone, M. (2011). *The Primacy of Movement*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Sheets-Johnstone, M. (2012). Movement and Mirror Neurons: A Challenging and Choice Conversation. *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 11 (3), 385-401.
- Shimamura, A. P. (2013). Psychocinematics: Issues and Directions. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* (págs. 1-26). New York: Oxford University Press.
- Singer, B. (2001). *Melodrama and Modernity: Early Sensational cinema and its Contexts*. New York: Columbia University Press.
- Sinnerbrink, R. (2011). Re-enfranchising Film: Towards a Romantic Film-Philosophy. En H. Carel, & G. Tuck (Edits.), *New Takes in Film-Philosophy*. Houndmills: Palgrave-Macmillan.
- Sklar, D. (1991). On Dance Ethnography. *Dance Research Journal*, 23 (1), 6-10.

- Smith, A. (1978). *Teoría de los sentimientos morales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Smith, M. (2008). Consciousness. En C. Plantinga, & P. Livingston (Edits.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (págs. 39-51). London; New York: Routledge.
- Smith, M. (1995). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.
- Smith, M. (1999). Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances. En C. Plantinga, & G. M. Smith (Edits.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (págs. 217-238). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Smith, M. (2014). The Pit of Naturalism. En T. Nannicelli, & P. Taberham (Edits.), *Cognitive Media Theory* (págs. 27-45). London; New York: Routledge.
- Smith, T. J. (2012). The Attentional Theory of Cinematic Continuity. *Projections*, 6 (1), 1-27.
- Smith, T. J. (2013). Watching You Watch Movies: Using Eye Tracking to Inform Cognitive Film Theory. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* (págs. 165-191). New York, New York: Oxford University Press.
- Smith, T. J. (2013). Watching You Watch Movies: Using Eye Tracking to Inform Cognitive Film Theory. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics* (págs. 165-191). New York: Oxford University Press.
- Smith, T. J. (2014). Audiovisual correspondences in Sergei Eisenstein's Alexander Nevsky: a case study in viewer attention. En T. Nannicelli, & P. Taberham, *Cognitive Media Theory (AFI Film Reader)* (págs. 85-104). Routledge.
- Smith, T. J., & Henderson, J. (2008). Attentional Synchrony in Static and Dynamic Scenes. *Journal of Vision*, 8 (6), 773.

- Smith, T. J., & Mital, P. K. (2013). Attentional Synchrony and the Influence of Viewing Task on Gaze Behaviour in Static and Dynamic Scenes. *Journal of Vision*, 13 (8), 16.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Sobchack, V. (2008). Phenomenology. En P. Livingston, & C. Plantinga (Edits.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (págs. 435-445). London; New York: Routledge.
- Souriau, E. (1998). *Diccionario Akal de estética*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Stadler, J. (2002). Intersubjective, Embodied, Evaluative Perception: A Phenomenological Approach to the Ethics of Film. *Quarterly Review of Film and Video*, 19, 237-248.
- Sternberg, M. (1978). *Expositional modes and temporal ordering in fiction*. Bloomington: Indiana University Press.
- Stillman, B. C. (2002). Making Sense of Proprioception: The meaning of proprioception, kinaesthesia and related terms. *Physiotherapy*, 88 (11), 667-676.
- Stokes, L., & Hoover, M. (1999). *City on fire: Hong Kong cinema*. London: Verso.
- Strauven, W. (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.
- Stueber, K. (Winter 2014). Empathy. En E. N. Zalta (Ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. URL = <http://plato.stanford.edu/archives/win2014/entries/empathy/>.

- Szeto, K.-Y. (2011). *The Martial Arts Cinema of the Chinese Diaspora. Ang Lee, John Woo, and Jackie Chan in Hollywood*. Carbondale y Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Tan, E. (1996). *Emotion and the Structure of Narrative Film: Film as an Emotion Machine*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Tasker, Y. (1993). *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*. London; New York: Routledge.
- Tasker, Y. (1997). Fists of Fury: Discourses of Race and Masculinity in the Martial Arts Cinema. En H. Stecopoulis, & M. Uebel, *Race and the Study of Masculinities* (págs. 315-336). Durham; London: Duke University Press.
- Tasker, Y. (2004). Introduction. En Y. Tasker, *Action and adventure cinema* (págs. 1-13). New York: Routledge.
- Teo, S. (1997). *Hong Kong Cinema. The Extra Dimensions*. London: British Film Institute.
- Teo, S. (2000). The 1970s: Movement and Transition. En P. Fu, & D. Desser, *The Cinema of Hong Kong. History, Arts, Identity* (págs. 90-110). Cambridge: Cambridge University Press.
- Teo, S. (2009). *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Teo, S. (2012). Film Genre and Chinese cinema: A Discourse of Film and Nation. En Y. Zhang, *A Companios to Chinese Cinema* (págs. 284-298). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Thompson, K. (1988). *Breaking the Glass Armor*. Princeton: Princeton University Press.
- Thompson, K. (1977). The Concept of Cinematic Excess. *Cine-tracts*, 1 (2), 54-63.

- Thomson-Jones, K. J. (2013). Sensing Motion in Movies. En A. P. Shimamura (Ed.), *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies* (págs. 115-132). New York: Oxford University Press.
- Tirard, L. (2003). *Lecciones de cine. Clases magistrales de grandes directores explicadas por ellos mismos*. Barcelona; Buenos Aires; México: Paidós.
- Tomachevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal.
- Tseng, P.-H., Carmi, R., Cameron, I. G., Munoz, D. P., & Itti, L. (2009). Quantifying center bias of observers in free viewing of dynamic natural scenes. *Journal of Vision*, 9 (7), 1–16.
- Turvey, M. (2011). *The Filming of Modern Life. European Avant-Garde Film of the 1920s*. Cambridge; London: The MIT Press.
- Umiltà, M. A., Kohler, E., Gallese, V., Fogassi, L., Fadiga, L., Keysers, C., y otros. (2001). I Know What You Are Doing. A Neurophysiological Study. *Neuron*, 31 (1), 155-165.
- Vaage, M. B. (2010). Fiction Film and the Varieties of Empathic Engagement. *Midwest Studies in Philosophy*, 34 (1), 158 – 179.
- Van Noorden, L. (2010). The Functional Role and Bio-Kinetics of Basic and Expressive gestures in Activation and Sonification. En R. I. Godøy, & M. Leman (Edits.), *Musical Gestures: Sound, Movement, and Meaning* (págs. 15-179). New York; London: Routledge.
- Vorderer, P. (1996). Toward a Psychological Theory of Suspense. En P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Edits.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (págs. 233-254). Hilldale, New Jersey: Erlbaum.
- Waal, F. d. (1996). *Good Natured: The Origins of Right and Wrong in Humans and Other Animals*. Cambridge: Harvard University Press.

- Welsh, J. M. (2000). Action Films: The Serious, the Ironic, the Postmodern. En W. W. Dixon, *Film Genre 2000: New Critical Essays* (págs. 161-176). Albany: State University of New York Press.
- Williams, L. (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. *Film Quarterly*, 44 (4), 2-13.
- Williams, L. (1998). Melodrama Revised. En N. Browne, *Refiguring American Film Genres: Theory and History* (págs. 42-88). Berkeley: University of California Press.
- Wispé, L. (1991). *The Psychology of Sympathy*. New York: Plenum Press.
- Witterstaetter, R. (1997). *Dying for Action: The Life and Films of Jackie Chan*. New York: Warner Books.
- Wojciehowski, H., & Gallese, V. (2011). How stories make us feel. Toward an embodied narratology. *California Italian Studies*, 2 (1).
- Wollheim, R. (1984). *The Thread of Life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wood, M. (1998). *Cine East. Hong Kong cinema Through The Looking Glass*. Surrey: Fab Press.
- Wulff, H. J. (1996). Suspense and the Influence of Cataphora on Viewers' Expectations. En P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Edits.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (págs. 1-18). Hilldale, New Jersey: Erlbaum.
- Wyatt, J. (1994). *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press.
- Yue, G. H., & Cole, K. J. (1992). Strength increases from the motor program: comparison of training with maximal voluntary and imagined muscle contractions. *Journal of Neurophysiology*, 67 (5), 1114-1123.

- Yung, B. (1989). *Cantonese Opera: Performance as Creative Process*. New York: Cambridge University Press.
- Zhen, Z. (2012). Transplanting Melodrama: Observations on the Emergence of Early Chinese Narrative Film. En Y. Zhang, *A Companion to Chinese Cinema* (págs. 25-41). Chicester: Wiley-Blackwell.
- Zillmann, D. (1980). Anatomy of suspense. En P. H. Tannenbaum (Ed.), *The entertainment functions of television* (págs. 133-163). Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associale.
- Zillmann, D. (1996). The Psychology of Suspense in Dramatic Exposition. En P. Vorderer, H. J. Wulff, & M. Friedrichsen (Edits.), *Suspense: Conceptualizations, Theoretical Analyses, and Empirical Explorations* (págs. 199-232). Hilldale, New Jersey: Erlbaum.
- Zillmann, D., Hay, T. A., & Bryant, J. (1975). The effect of suspense and its resolution on the appreciation of dramatic presentations. *Journal of Research in Personality*, 9, 307-323.
- Zion, L. C. (1996). Making sense: Kinesthesia. *et Cetera*, 53 (3), 300-314.
- Zumalde, I. (2011). *La experiencia fílmica. Cine, pensamiento y emoción*. Madrid: Cátedra.

9.2. Fuentes hemerográficas

A Better Tomorrow. (24 de septiembre de 1986). *Variety*.

Ayscough, S. (28 de septiembre de 1992). Hard Boiled. *Variety*.

Beale, L. (24 de marzo de 1988). Move Over Bruce Lee. Jackie Chan Kicks Out. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1988-03-24/features/8803030271_1_martial-arts-jackie-chan-hong-kong> [fecha de consulta: 22 de marzo de 2013].

Beale, L. (15 de noviembre de 1992). Revenge Of Kungfu. Martial Arts Films Are Socking Away The Dough. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1992-11-15/entertainment/9204130690_1_martial-arts-kung-fu-tv-series-bruce-lee> [fecha de consulta: 22 de abril de 2013].

Blakeslee, S. (2006). Cells that read minds. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/2006/01/10/science/10mirr.html>> [fecha de consulta: 21 de marzo de 2013].

Christiansen, R. (13 de noviembre de 1992). Woo Fires Up 'Hard-boiled'. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1992-11-13/entertainment/9204120883_1_hard-boiled-hong-kong-yun-fat> [fecha de consulta: 22/04/1992] [fecha de consulta: 17 de abril de 2013].

Christiansen, R. (29 de agosto de 1993). You'll Bloody Well Love Woo's Movies. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1993-08-29/entertainment/9308290279_1_hong-kong-jackie-chan-american-movies> [fecha de consulta: 22 de mayo de 2013].

Chute, D. (1988). Glimpse Eastward. *Film Comment*, 24 (3), 34-35.

Díez, P. (27 de diciembre de 2012). Historia del «emperador» español del cine en China. *ABC*. Disponible en: <<http://www.abc.es/cultura/cine/20121225/abci-emperador-espanol-cine-chino-201212251048.html>> [fecha de consulta: 25 de agosto de 2014].

Elley, D. (13 de enero de 1992). Wong Fei-Hung (Once Upon a Time in China). *Variety*.

Fonoroff, P. (1988). Orientation. *Film Comment*, 24 (3), 52-56.

Goodman, W. (23 de marzo de 1998). Review/Film: Sepulchral Seductress And a Taoist Warrior. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1998/03/23/movies/review-film-sepulchral-seductress-and-a-taoist-warrior.html>> [fecha de consulta: 22 de marzo de 2013].

Hampton, H. (1997). Once upon a time in Hong Kong. *Film Comment*, 33 (4), 16, 277.

Harvey, S. (1987). 25th New York Film Festival. Mastery of cleanly stylized movement. *Film Comment*, 23 (6), 60-69.

Holden, S. (21 de abril de 1992). Kung Fu and Social Satire In a Martial-Arts Fantasy. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1992/05/21/movies/review-film-kung-fu-and-social-satire-in-a-martial-arts-fantasy.html>> [fecha de consulta: 22 de abril de 2013].

Holden, S. (10 de junio de 1997). No Sex, No Blood: Just Good, Clean Fun. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1997/01/10/movies/no-sex-no-blood-just-good-clean-fun.html>> [fecha de consulta: 8 de octubre de 2014].

Holden, S. (1 de septiembre de 1993). Review/Film: A Flight of Fancy, Physical and Historical. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1993/09/01/movies/review-film-a-flight-of-fancy-physical-and-historical.html>> [fecha de consulta: 21 de mayo de 2013].

Kehr, D. (3 de marzo de 1991). A Salute To Hong Kong's Daring Cinema. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1991-03-03/entertainment/9101200004_1_swordsman-gangster-films-leslie-cheung> [fecha de consulta: 17 de abril de 2013].

Kehr, D. (27 de septiembre de 1987). Back To Basics. Asian Films Keep Faith With Cinema's Past. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1987-09-27/entertainment/8703130279_1_national-cinemas-hong-kong-toronto-festival> [fecha de consulta: 11 de marzo de 2013].

Kehr, D. (1987). 'Chernobyl' Rings No Bells At Film Festival. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1987-03-04/features/8701170764_1_shoah-long-banned-arms-race> [fecha de consulta: 11 de marzo de 2013].

Kehr, D. (15 de enero de 1989). If Kung Fu Seem Tame, Try Hong Kong's Gangster Films. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1989-01-15/entertainment/8902250364_1_tomorrow-ii-american-action-movies-film-center> [fecha de consulta: 03 de abril de 2013].

Kehr, D. (1989a). Kung Fu Flicks-seriously. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1989-01-15/entertainment/8902250366_1_hong-kong-bruce-lee-film-film-center> [fecha de consulta: 3 de abril de 2013].

Kehr, D. (7 de marzo de 1993). Perpetual Motion. Hong Kong Films Are A Fine Barometer Of The Island's Changing Tastes And Tensions. *Chicago Tribune*

[en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1993-03-07/entertainment/9303188013_1_swordsman-ii-hong-kong-film-center> [fecha de consulta: 22 de mayo de 2013].

Kehr, D. (10 de mayo de 1991a). Sublime 'Killer' Is A Hong Kong Gangster Epic To Die For. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1991-05-10/entertainment/9102110495_1_hong-kong-killer-gangster> [fecha de consulta: 17 de abril de 2013].

Leydon, J. (3 de enero de 1993). New Gun in Town: John Woo, Hong Kong's legendary action director, teams with Jean-Claude Van Damme for his first American thriller, 'Hard Target'. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1993-01-03/entertainment/ca-1074_1_hong-kong-action> [fecha de consulta: 28 de mayo de 2013].

Li, T. (11 de febrero de 1994). Reels From the Rim: The films in Festival Hong Kong, at Glendale's Regency One, deliver a karate chop to the stereotypical kung fu flick. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1994-02-11/news/va-21542_1_festival-hong-kong> [fecha de consulta: 12 de junio de 2013].

Nichols, P. (26 de noviembre de 1992). Home Video. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1992/11/26/arts/home-video-595392.html>> [fecha de consulta: 22 de abril de 2013].

Petrakis, J. (21 de julio de 1995). *Energetic 'Killer' Packed With Female Power, Sexuality*. Recuperado el 14 de junio de 2013, de Chicago Tribune [en línea]: <http://articles.chicagotribune.com/1995-07-21/entertainment/9507210089_1_hong-kong-gun-battles-female-power> [fecha de consulta: 22 de abril de 2013].

Police Story. (19 de febrero de 1986). *Variety*.

Powers, J. (1988). Glimpse Eastward. *Film Comment*, 24 (3), 35-38.

- Siskel, G. (1 de enero de 1997). Field Museum Is Setting For Scary 'Relic'. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1997-01-10/entertainment/9701100293_1_relic-tom-sizemore-jackie-chan-s-first-strike> [fecha de consulta: 29 de mayo de 2013].
- Strauss, N. (30 de junio de 1995). Faster Than a Speeding Bullet, But Also Humanly Fallible. *The New York Times* [en línea]. Disponible en: <<http://www.nytimes.com/1995/01/30/movies/faster-than-a-speeding-bullet-but-also-humanly-fallible.html?src=pm>> [fecha de consulta: 04 de julio de 2013].
- Thomas, K. (21 de diciembre de 1992). Batch of Winners at 'Festival Hong Kong'. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1992-12-21/entertainment/ca-1711_1_festival-hong-kong> [fecha de consulta: 18 de abril de 2013].
- Thomas, K. (18 de julio de 1997). Chan Is in Top Form in Reworked 'Condor'. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <<http://articles.latimes.com/1997/jul/18/entertainment/ca-13713>> [fecha de consulta: 1 de julio de 2013].
- Thomas, K. (14 de noviembre de 1994). 'Dirigible': A Quirky Tale From Uruguay. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1994-11-14/entertainment/ca-62658_1_anita-mui> [fecha de consulta: 12 de junio de 2013].
- Thomas, K. (1 de marzo de 1991). 'Killer' a Brash, Violent Tribute to Many Genres. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1991-03-01/entertainment/ca-2127_1_violent-tribute> [fecha de consulta: 17 de abril de 2013].
- Thomas, K. (27 de junio de 1990). King Hu's Epic 'Swordsman': Fabulous Screen Magic. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1990-06-27/entertainment/ca-447_1_king-hu> [fecha de consulta: 4 de abril de 2013].

Thomas, K. (21 de mayo de 1993). Kung Fu Fighting and Fun in 'Super Cop': Jackie Chan's sense of humor and his martial arts wizardry are on display as a Hong Kong cop on a dangerous mission. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1993-05-21/entertainment/ca-38035_1_jackie-chan> [fecha de consulta: 29 de mayo de 2013].

Top 10 Newspapers by Circulation: Wall Street Journal Leads Weekday Circulation. (2013). *The Huffington Post*. Disponible en: <http://www.huffingtonpost.com/2013/05/01/newspaper-circulation-top-10_n_3188612.html> [fecha de consulta: 7 de enero de 2012].

Turan, K. (30 de abril de 1993). 'Hard-Boiled' Offers Ballet of Mass Destruction: Hong Kong's John Woo again shows he is one of the premier orchestrators of large-scale mayhem ever to fill the screen. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1993-04-30/entertainment/ca-29503_1_john-woo> [fecha de consulta: 29 de mayo de 2013].

Turan, K. (14 de septiembre de 1992). Toronto's Feel-Good Festival of Film. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1992-09-14/entertainment/ca-690_1_film-festivals> [fecha de consulta: 18 de abril de 2013].

Uhlich, K. (2014). The Arrival of a Train at La Ciotat (1896). *Time Out*. Disponible en: <http://www.timeout.com/newyork/film/the-100-best-action-movies-60-51?package_page=23379> [fecha de consulta: 19 de agosto de 2015].

Wilmington, M. (26 de julio de 1996). 'Supercop' Proves Chan Is 'World's Most Astounding Action Star'. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1996-07-26/entertainment/9607260232_1_chaibat-michelle-khan-yuen-wah> [fecha de consulta: 19 de junio de 2013].

Wilmington, M. (18 de julio de 1997). Jackie Chan Soars Again In 'Condor'. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en:

<http://articles.chicagotribune.com/1997-07-18/entertainment/9707180369_1_shoko-ikeda-operation-condor-jackie-chan> [fecha de consulta: 09/10/2014].

Wilmington, M. (27 de octubre de 1994). Love The Bomb: Apocalyptic 'Dr. Strangelove' Revived For Its 30th Anniversary At Music Box. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1994-10-27/features/9410270032_1_music-box-dr-strangelove-kubrick> [fecha de consulta: 12 de junio de 2013].

Wilmington, M. (18 de julio de 1990). Wild, Woolly Action in 'Made in Hong Kong'. Film series: At a hyperdrive tempo, these new-generation films go Bruce Lee one better. *Los Angeles Times* [en línea]. Disponible en: <http://articles.latimes.com/1990-07-18/entertainment/ca-491_1_hong-kong-movies> [fecha de consulta: 4 de abril de 2013].

Wilmington, M. (7 de enero de 1994a). You'll Flip For Jackie Chan's Dazzling 'Police Story 3'. *Chicago Tribune* [en línea]. Disponible en: <http://articles.chicagotribune.com/1994-01-07/entertainment/9401070245_1_stanley-tong-jackie-chan-fight-scenes> [fecha de consulta: 7 de junio de 2013].

9.3. Películas hongkonesas citadas

Romance of the West Chamber (s/t, Minwei Li, Hou Yao, 1927)

Burning of the Red Lotus Temple (s/t, Shichuan Zhang, 1928)

The Adventures of Fong Sai-yuk (s/t, Chung-Ho Hung, 1938)

The True Story of Wong Fei-hung (s/t, Wu Pang, 1949)

The Jade Bow (s/t, Zhang Xinyan y Fu Qi, 1966)

Come Drink with Me (*Bebe conmigo*, King Hu, 1966)

The One-Armed Swordsman (*El espadachín manco*, Zhang Che, 1967)

Dragon Gate Inn (s/t, King Hu, 1967)

Golden Swallow (s/t, Zhang Che, 1968)

The Heroic Ones (*Los héroes*, Zhang Che, 1970)

The Chinese Boxer (*El Boxeador Chino*, Jimmy Wang Yu, 1970)

A Touch of Zen (*A Touch of Zen*, King Hu, 1971)

The Deadly Duo (s/t, Zhang Che, 1971)

Duel of Fists (s/t, Zhang Che, 1971)

The Big Boss (*Kárate a Muerte en Bangkok*, Lo Wei, 1971)

The Killer (*Dos contra el gran asesino*, Chor Yuen, 1972)

King Boxer (*De profesion - Invencible*, Cheng Chang-ho, 1972)

Fist of Fury (*Furia Oriental*, Lo Wei, 1972)

The Way of The Dragon (El Regreso del Dragón, Bruce Lee, 1972)

The Fate of Lee Khan (s/t, King Hu, 1973)

Enter de Dragon (Operación Dragón, Robert Clouse, 1973)

The Fighting Fists of Shanghai Joe (Mi nombre es Shangai Joe, Mario Caiano, 1973)

Heroes Two (Dos Héroes, Zhang Che, 1974)

The Men From the Monastery (s/t, Zhang Che, 1974)

Five Shaolin Masters (Los 5 Maestros de Shaolin, Zhang Che, 1974)

Shaolin Martial Arts (s/t, Zhang Che, 1974)

The Shrine of Ultimate Bliss (s/t, Feng Huang, 1974)

The legend of the Seven Golden Vampires (Kung Fu contra los siete vampiros de oro, Roy Ward Baker, 1974)

The Stranger and the Gunfighter (El kárate, el Colt y el impostor, Antonio Margheriti, 1974)

Disciples of Shaoling (s/t, Zhang Che, 1975)

The Valiant Ones (s/t, King Hu, 1975)

The Man from Hong Kong (El dragón vuela alto, Brian Trenchard-Smith, Yu Wang, 1975)

Shatter (s/t, Michael Carreras, 1975)

Shaolin Temple (s/t, Zhang Che, 1976)

Dirty Ho (Ho el Sucio, Lau Kar-Leung, 1976)

New Fist of Fury (Furia Oriental II, Lo Wei, 1976)

Executioners from Shaolin (Los vengadores de Shaolin, Lau Kar-Leung, 1977)

The 36th Chamber of Shaolin (*Las 36 cámaras de Shaolin*, Lau Kar-Leung, 1978)

Shaolin Mantis (s/t, Lau Kar-Leung, 1978)

Game of Death (*Juego de muerte*, Robert Clouse, 1978)

The Sword (s/t, Patrick Tam, 1980)

Young Master (*El chino*, Jackie Chan, 1980)

Aces Go Places (*Mad Mission*, Eric Tsang, 1982)

Shaolin and Wu Tang (s/t, Gordon Liu, 1983)

Zu Warriors from the Magic Mountain (*Zu, los guerreros de la montaña mágica*, Tsui Hark, 1983)

Wheels on Meals (*Los supercamorristas*, Sammo Hung, 1984)

Police Story (*Armas invencibles*, Jackie Chan, 1985)

Peking Opera Blues (s/t, Tsui Hark, 1986)

A Better Tomorrow (*Un mañana mejor*, John Woo, 1986)

A Hearty Response (s/t, Norman Law Man, 1986)

A Better Tomorrow II (*Honor, plomo y sangre*, John Woo, 1987)

Gunmen (s/t, Kirk Wong, 1988)

The Killer (*El asesino*, John Woo, 1989)

Swordsman (*Swordsman*, Tsui Hark, 1990)

Once Upon a Time in China (*Érase una vez en China*, Tsui Hark, 1991)

Armour of God II: Operation Condor (*Operación Cóndor*, Jackie Chan, 1991)

RoboTriX (s/t, Jamie Luk, 1991)

Black Cat (s/t, Stephen Shin, 1991)

Peking Opera Blues (s/t, Tsui Hark, 1991)

Hard Boiled (*Hervidero*, John Woo, 1992)

Police Story 3: Super Cop (*Supercop*, Stanley Tong, 1992)

New Dragon Gate Inn (s/t, Raymond Lee, 1992)

Once Upon a Time in China II (*Érase una vez en China II*, Tsui Hark, 1992)

The Blade (s/t, Tsui Hark, 1995)

Police Story 4: First Strike (*Impacto inminente*, Stanley Tong, 1996)

